ZÁŘÍ 1995 MĚSÍČNÍK POČÍTAČOVÝCH HER CENA 19,90 Kč 26 Sk

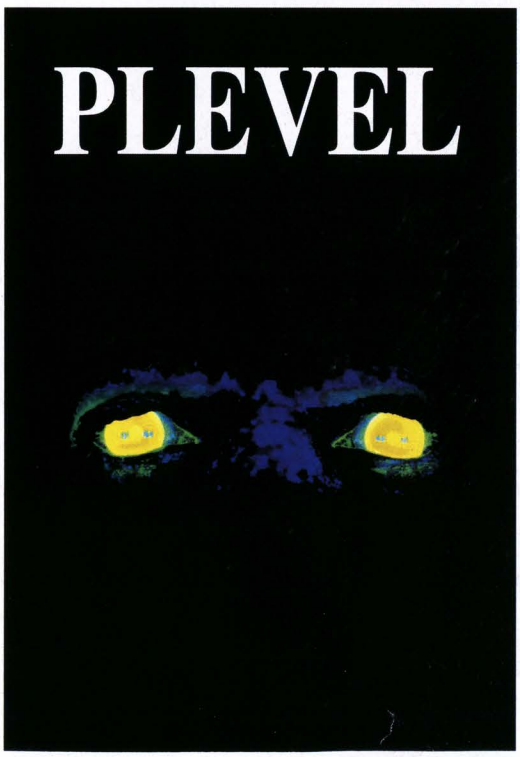
49 excalibur

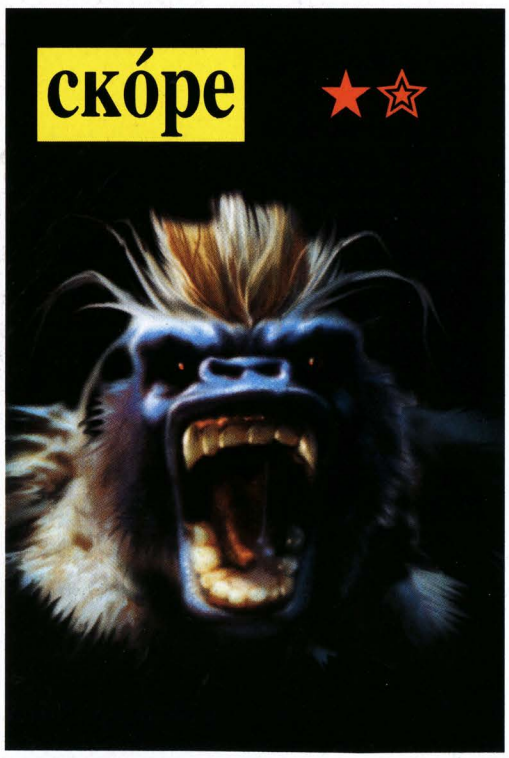
EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:

- MĚSÍČNÍK, 148 STRAN
- KVALITNÍ OBÁLKA A PAPÍR
- SKVĚLÁ GRAFICKÁ ÚPRAVA
- CENA 75 KČ + 75 KČ ZA CD
- PRO PŘEDPLATITELE CD ZDARMA
- NEJLEPŠÍ OBSAH

EXCALIBUR

Zásadně nepomlouváme konkurenci





Ani bývalou.

Excalibur COVER CD
zdarma již od čísla 50
(Pouze pro předplatitele)

PC-CD

Horké zprávy: Command & Conquer

Command & Conquer, jak jistě všichni víte, je dlouho očekávaná válečná strategie od tvůrců Duny II, Westwood Studios. Na trhu se měla objevit v létě 95, zatím se na ni ale stále čeká. Abych uspokojil ty čtenáře, kteří už se hry nemohou dočkat, napojil jsem se přímo na prezentační server Westwood Studios (www..westwood.com), kde jsem se dozvěděl následující informace o hře.

Celkové pojetí
Command & Conquer (dále jen CC) vychází ideově z Duny II, jedná se tedy o stategii, která probíhá v reálném čase, narozdíl od většiny ostatních, které probíhají na kola. Navíc je přidána možnost stavění základen, kde lze vyrábět nové a lepší jednotky. Budete si moci vybrat, jestli bojovat za oškliváky (teroristický klan Brotherhood of Nod) nebo slušňáky (Spojené národy).

Strategická část
Bylo drasticky vylepšeno myšlení počítačového protivníka, prý na takovou míru, že neudělá jednu chybu dvakrát. Dále bude schopen zasazovat

údery na nejslabší místa, např. útočit na konvoje ve vašem vnitrozemí. V CC se nebudete při hře moci spolehnout na známé taktické chyby protivníka v Duně, budete muset rychle a dobře vymýšlet kličky a úskoky v boji o přežití. Zdá se, že CC vymění role chytrého a hloupého. Pro dokreslení rozmanitosti bojové techniky jmenuji několik typů : XO-Power Suits, Advanced Stealth Fighter, VTOL Orca Fighter Craft, Raptor Attack Cycle, Devil's Tongue Incinerator Tank, Air Cushioned All Terrain Landing Craft, Mammoth Heavy Battle Tank.

Grafika a zvuky
Grafika v CC je kombinace renderovaných a digitalizovaných objektů v animacích, provázejících vás hrou stejně jako v Duně (celkem kolem 40 minut). Kvalita grafiky ve vlastní hře je vidět z obrázků a myslím, že k ní není co dodat, snad jen to, že se pseudo 3D pohled o nějaký úhel zvětšil, takže je prostorový dojem bitevního pole nyní opravdu dokonalý. Pojetí hudby je různorodé, od rapu, cyberpunku až po scénické ukolébavky. Zvuky ve hře jsou kombinací hudby, mluvení a efektů, které jsou díky softwarovému mixování slyšet současně.

Zábava
I zde bylo co zlepšovat a také se obrovitánsky zlepšilo: hra se dá hrát ve dvou po modemu nebo (chvilka napětí): ve čtyrech po síti, což je opravdová bomba!

Požadavky
To nejlepší nakonec. Minimalní konfigurace na tuto brutálně devastující strategickou pecku je následující: 486DX/33, 4 MB RAM, double CD-ROM, SoundBlaster kompatibilní.

WotaN

4. 9. 1995

obsah

Preview:
Command & Conquer
PC-CD **(3)**
Chaos Control
PC-CD **(4)**
CD pro Spectrum
Spectrum **(4)**
1944 Across the Rhine
PC-CD **(4)**
Dr. Drago's Madcap Chase
PC-CD **(4)**
Kaleidoskop (5)
Airpower
PC-CD **(7)**
Twilight
Spectrum **(7)**

Dopisy
Dopisy (27)
Názory (30)

Recenze
1944 Across the Rhine (PC-CD)
simulátor tanku **(20)**
Agent Mlíčňák (PC)
adventure **(8)**
Dr. Drago's Madcap Chase (PC-CD)
strategie pro děti **(14)**
Gloom (Amiga 1200)
3D akční **(10)**
Kingpin Arcade Sports Bowling
(PC-CD, Amiga) sport - kuželky **(22)**
Micro Machines 2 - Turbo Tournament
(PC-CD) závody **(12)**
Nishiran (Atari ST)
akční dungeon **(23)**
Peable Baech Golf Links (Saturn)
sport - golf **(24)**
Picture Perfect Golf (PC-CD)
sport **(13)**
Virtua Chess (PC-CD)
šachy **(19)**

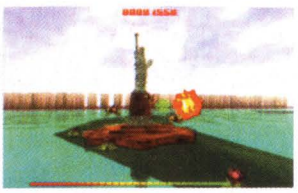
Návody
Machiavelli the Prince (PC-CD) **(26)**

Plakát
Alien Breed 3D (16-17)

Chaos Control

Vzpomínáte na ty staré časy, kdy hrací automat stával 5 korun a kdy jsme hrávali Operation Wolf? Jo, to bylo něco. V dnešní době přeplněné multimediálními a interaktivními hrami/filmy se jen těžko najde hra, která se nehonosí právě těmito nálepkami. A právě teď se jedna objevila. Jmenuje se Chaos Control a přichází s ní firma INFOGRAMES, která nedávno vyplula na povrch s projektem Prisoner Of Ice.

Chaos Control je klasická střílečka se systémem pohyblivého zaměřovače. Sedíte ve stíhačce, pohybujete zaměřovačem a střílíte po všem, co se hýbe. Stíhačka se pohybuje sama v dráze určené počítačem. To vše je vyvedeno ve VGA rozlišení. Střely se zde projevují jako červené čáry. Demo vás provede prvním levelem, kde se pohybujete nad oceánem v těsné blízkosti Sochy svobody. Dotěrní nepřátelé nedělají takové problémy, jak by se mohlo na první pohled zdát. Stačí jedna rána a je po nich. Po celou dobu letu vás doprovází mužský hlas, který však zaniká v hluku střelby a výbuchů. Mám pocit, že něco blábolí o úspěchu, ale to nevím zcela jistě, protože je mu hrozně špatně rozumět. Nepřátelé vypadají jako krysy se štíty a v některých případech i jako štíři. Bude to způsobeno nejspíše mutací.



Provedení hry není nikterak závratně dokonalé. VGA grafika je poněkud hranatá, nicméně dokonale plynulá. Zvuky jsou na průměrné úrovni a hudba také není nic moc. Ale to hlavní je hratelnost.

A tady si myslím, žeChaos Control je dobrým adeptem na získání ceny za vysokou hratelnost. Hra vás chytne a po chvíli se naučíte nepřátele upřímně nenávidět. Budete se prokousávat level za levelem až ke zdárnému konci.

Z demoverze se toho příliš nedozvíte, neboť první level je nesmírně krátký a tak netrvá ani minutu a půl a jste venku. Myslím, že INFOGRAMES taky mohli trochu přidat. Ale v každém případě je fakt, že se na trhu objeví nová střílečka, která přispěje k oživení „multimediálního" trhu.

Roger T.

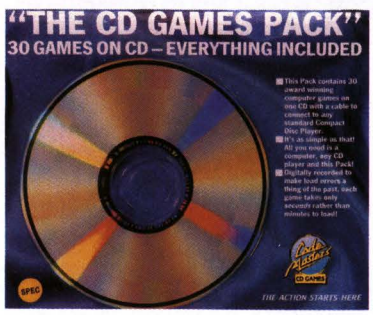
CD pro Spectrum

Jak jsme vás již informovali, firma Code Master připravila pro majitele počítačů ZX-Spectrum CD obsahující celkem 30 her:

BMX 2 DIRT BIKING, TREASURE ISLAND DIZZY, SNOOKER, FAST FOOD, RUGBY SIMULATOR, JET-SKI SIMULATOR, DIZZY, 3D STARFIGHTER, BMX 2 QUARRY RACING, PINBALL SIMULATOR, 11 A SIDE SOCCER, PRO SKI SIMULATOR, GHOST HUNTERS, JETSKI SIMULATOR PART B, GRAND PRIX SIMULATOR 2, SUPER STUNTMAN, FRUIT MACHINE SIMULATOR, BMX FREESTYLE, ATV SIMULATOR, STREET SOCCER, MOTO X SIMULATOR, TWIN TURBO V8, DEATH STALKER, INDOOR SOCCER, BIGFOOT, ARCADE FLIGHT, SKATEBOARD SIMULATOR, SOCCER DKILLS, STREET GANG FOOTBALL, SUPER ROBIN HOOD, VAMPIRE, NINJA MASSACRE.

Dodává se v balení spolu s manuálem, kazetou se zaváděcím softwarem a kabelem s redukcí jacku pro připojení k běžnému zvukovému CD přehrávači. Nahrání jedné hry trvá nyní místo několika minut jen vteřiny. CD existuje i ve verzi pro C64.

Viktor Čistič



Pro uživatele počítačů ZX / Didaktik nabízíme

- *software: hry i užitkové programy, literaturu*
- *hardware: tiskárny, joysticky, diskety, ...*
- *zboží posíláme poštou - na dobírku*
- *na požádání vám zašleme ceník*

PROXIMA-software,
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047-520 01 82, 522 09 16, fax 520 90 39

1944 Across the Rhine

„Microprose nelení", musí konstatovat každý, kdo uvidí novou hru od tohoto velikána.

První, co člověka zarazí, když vezme hru do rukou, je hmotnost. Originální balení je těžké 1,1 kg (vážil jsem je). To bude asi tím, že uvnitř najdete dvě tlusté příručky, každá po stopadesáti stranách. Další věc, která zarazí jsou hardwarové požadavky. Doporučená sestava je Pentium s 8 MB RAM. To někomu radost udělá a někdo holt jenom pokrčí rameny, smutně se koukne a zahraje si u kamaráda. Samozřejmě, že hra běží i na pomalejších strojích, ale minimálně to musí být 486 na 33 MHz a 4 MB RAM (příšerně pomalé). To už ale neuvidíte digitalizované efekty. Tak se zdá, že po řadě nenáročných a lidových strategiích (UFO I-II, MACHIAVELLI THE PRINCE...), přišlo něco, proti čemu je takový Armored Fist jenom slabým odvarem. Digitalizované efekty, perfektní hudba a zvuky - výkřiky kamarádů, křik dobíječe, že je už nabito, výbuchy dělostřeleckých granátů, no prostě druhá světová válka a tankové bitvy. Můžu říct, že to zatím vypadá dost slibně. Komu by se to také nelíbilo, ponurá atmosféra tanku, prst na spoušti a napětí, které by se dalo krájet (pozor, nemyslím elektrické). Fašistický Pz Kpfw III a na druhé straně americký Sherman, to je prostě paráda (samozřejmě jenom na monitoru). Uvidíme, jestli zůstane 1944 ACROSS THE RHINE tak perfektní i po nahraných hodinách.

Vlapon

Dr. Drago's Madcap Chase

Vážení přátelé, dnes jsem se vydal podívat na ojedinělé závody. Hned před depem mě překvapila přítomnost mého kolegy Aliho Kecálka (to jenom značí o tom, že se jedná o něco velké). Televizním divákům přednášel o nejnovější bombě, závodech po Evropě a přilehlém okolí. Jen co řekl, že závody začínají v Londýně, nečekal jsem a vydal jsem se na cestu. Sychravé počasí v tomto městě mě hned po výstupu z letadla přesvědčilo o tom, že účastníci to nebudou mít vůbec lehké. Ale začnu pěkně od začátku. Závody pořádá firma Blue Byte. Největší bomba však je, že se může zúčastnit, kdo bude chtít. Podmínkou je mít své auto. Jako startovné obdrží dotyčný třicet tisíc. Tento závod představuje velikou možnost pro lidi, kteří umí riskovat. Můžou totiž vypadnout ze závodu i jako žebráci a to ještě se stotisícovými dluhy. Ale na druhou stranu se z nich můžou stát velcí boháči. A právě se mi dostala do rukou startovní listina, kde je osm závodníků. Jsou to Helmut Pohl, Vera Gruise, James Fond, Zora Meander, Jane Blonda, Mikro Mawasaki, Luigi Maserotti, Armino Gesserti. Ale to už vidím na obrazovce mého monitoru, že výše uvedený kolega začíná losovat město. A dřív než by člověk řekl švec, se vydávají závodníci na trať. Nechám závodům volný průběh a vás milí čtenáři zasvětím hlouběji do těchto závodů. Pořadatelé připravili pro závodníky nemálo překážek a úskalí. Dokonce i přírodní katastrofy hrají velkou roli. Podnikání a kouzelné karty nemůžou samozřejmě chybět. Ale pozor! Právě teď přišla největší atrakce z celého závodu. Všichni přítomní byli upozorněni, aby si uklidili peněženky a všechny osobní věci nejlépe do příručního sejfu. Z klece byl právě vypuštěný dr. Drago a hned se vydal na svou loupežnou výpravu na svém starém rozvrzaném bicyklu. Ale to se už přilepil na záda jednoho soutěžícího a surově mu ukradl dvacet tisíc. To je ze závodu všechno a já se zase přesunu do Prahy, abych pro časopis Excalibur napsal podrobnou zprávu.

VLAPON

Virtuální přilba v testu

V těchto dnech máme možnost otestovat virtuální přilbu, zapůjčenou firmou M+H. S výsledky testu se můžete seznámit v příštím Excaliburu.

Na obrázku: Genagen (?) zkouší VFX-1

Nemilá návštěva

V noci ze 17. na 18. srpna navštívila redakci Excaliburu neznámá straka. Vybavení grafického studia v hodnotě několika set tisíc naštěstí nechala bez povšimnutí a vydávání Excaliburu nebylo ohroženo. Zalíbil se jí však počítač Brave firmy ProCA (Na Vinobraní, Praha 10, viz inzerce na str. 15) v multimediálním provedení s reproduktorky vhodný pro počítačové hry (včetně 16 MB RAM, CD-ROM Mitsumi triple speed, SB16, ATI Xpression, Action Replay, modem Zoltrix). Spolu s počítačem zmizel také monitor SMILE 15". Jako přídavek s sebou přibrala malou televizi Funai (JRC) a telefon Panasonic. Kdo nám pomůže nalézt strachnízdo s ukradenými předměty, obdrží od nás odměnu.

-Excalibur

KALEIDOSKOP

Na žebříčku nejprodávanějších CD-ROM her se toho mnoho nezměnilo, abych byl přesný, nezměnilo se nic! Na pátém místě je stále **Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual.** O jedno místo ho předhonila Sierrácká animovaná pohádka **King Quest VII.** Na třetím místě si poletuje **Wing Commander III** od Originu. **Doom 2 - Hell on Earth** je druhý a nepokořený je stále **Myst** od Broderbundu. Zdá se, že neochvějnými pozicemi těchto titulů může otřást jen nějaká pořádná bomba. Snad se jí dočkáme za čtrnáct dní.

Celosvětová počítačová síť **Internet** neslouží už dávno jen k přenosu cenných dat. Pokud znáte správný adresář, můžete si dokonce objednávat věci domů. Je to takový **Houm Šoping.** Má ale jednu vážnou nevýhodu. Zřizovatelé požadují vyplnění malého formuláře (na vašem monitoru samozřejmě), jehož obsahem je i druh a číslo vaší kreditní karty. Vyplněný formulář se následně odešle (opět po Internetu pochopitelně) inzerující firmě. A zde je ten hlavní problém. Protože na síť je připojeno tisíce (někde jsem četl, že dokonce miliony) lidí po celém světě, má také tisíce (nebo miliony) lidí šanci, dostat se k inkriminovanému číslu kreditní karty. Vy se pak jen nestačíte divit, když se vám na výpisu od American Express začnou objevovat položky jako „třípatrový dům v Osace" apod. Pouhá teorie? Donedávna možná, dnes již několik měsíců praxe. Aby si uchovali zákazníky, byli majitelé prodávajících společností přinuceni přijít s nějakým chytrým řešením. Nyní je už na světě a jmenuje se **CCash** (patrně zkratka od Computer Cash - tedy něco jako „počítačové peníze v hotovosti"). Její používání není ještě zcela ověřené, ale prý slibuje konečně patřičnou ochranu zákazníků. Každý prostě čerpá ze svého počítačového konta a platí CCash kdekoli na světě, aniž je nucen směňovat svou měnu v bance. Zní to chytře, ale ať tak či onak, myslím že náš problém to ještě dlouho nebude.

Zatímco v Čechách máme mnohdy problémy s telefonním spojením do vedlejší ulice, nedaleko od nás, na francouzsko - německé hranici se již připravuje **telefonní projekt** příštího tisíciletí. Jedná se o kabelovou síť, která má účastníkům přinést doslova až do domu nejrůznější veřejné služby a multimediální produkty (ty zábavní nevyjímaje). **„Project Crystal",** jak se celý plán jmenuje, má pohltit do roku 1999 na třista šedesát jedna miliony dolarů (něco přes deset miliard korun). Kmotři projektu - americká IBM a francouzský Telecom France to prý vidí růžově, asi na to mají.

A ještě jednou z Francie a ještě jednou na téma **multimediálních služeb** až do domu. **Canal Plus** se pokouší prosadit svůj projekt, který by k přenosu počítačových dat využíval stávající kabelové sítě. Tak mne napadá - Cable Plusi? Premiéro? Haló, je někdo doma?

A do třetice všeho dobrého. Zatímco ve Spojených státech se již prakticky napevno uchytil termín **„Information Superhighway"** (v překladu - informační dálnice), který do sebe zahrnuje prakticky veškeré propojování nebo zdokonalování počítačových technik a technologií, Francie se nechala slyšet, že nepřipustí americkou invazi. „Nepřipustíme amerikanizaci cybersvěta, jako jsme připustili amerikanizaci filmu," hlásají někteří radikálové. A tak se země galského kohouta a Johanky z Arku nechala slyšet, že Francouzi budou používat vlastní, takříkajíc národní termín **„autoroute de l'information"** (v překladu - informační dálnice). Sláva nezávislosti! Ehm, nebo tak nějak.
A co si o tom všem pozdvižení (viz výše) ve Francii (které je navíc štědře sponzorované vládou) myslí Bill Gates? „Francouzská vláda asi vážně neví, co s penězma." (konec citátu).

Pokud vás zajímají filmy, pokud si často půjčujete videokazety a pokud v tom všem máte pěkný zmatek, může se vám zdát, že **„International FilmArchive CD-ROM"** (Mezinárodní filmový archiv na CD) je to pravé řešení pro vás. Ale chyba lávky. Tento čtyřistapadesáti dolarový (ano, cena je skutečna $450, což je tak asi dvanáct tisíc korun) produkt společnosti International Federation of Film Archives, který běhá jen pod Windows (ahoj Bille ;^(=) je vlastně převážně seznamem periodik, která se filmem zabývají/la (a to pouze od roku 1983 do roku 1994). Je tu také seznam periodik z let 1972 až 1994. Tak co, už vám to stačí? Ne? Tak já ještě dodám, že na CD je i kompletní seznam publikací společnosti, která CD vydala, z let 1966 až 1993. Není to prima?

Minule jsme se trochu podívali na **problémy kompatibility PC hardwaru.** Záležitost ale není tak irelevantní, jak by se na první pohled mohlo zdát. Situace je dokonce tak vážná, že Software Publishers Association z Washingtonu, USA sestavila speciální výbor, který se k ní má vyjádřit. Velkou úlevu mají přinést **Windows '95.** Mají zamezit problémům s kompatibilitou (zvláště se jedná o zvukové karty) pomocí speciálního programku, který má být schopen aktivovat jakýkoliv Sound Board. Jeho interface má být navíc tak snadný, že ho snadno zvládne i moje sestřenice. Uvidíme, uvidíme. Zatím se hot - linky distributorů software prohýbají pod telefonáty z nichž většina nemá s prodaným programem mnoho společného. Broderbund's (vydali například Myst) odhaduje že na šedesát pět procent telefonátů se týká právě nekompatibility zvukových karet. Activison sama tvrdí - customer services řeší nejčastěji jeden problém - špatné nastavení zvukové karty. A to ještě mlčí o případných útocích CD-ROM na zvukové karty. Řešení se zdá být snadné - koupit originální **Sound Blaster** v balíku s CD-ROM u renomované firmy. Tyto balíky přece mají zaručit 100% spolupráci, ne? Ne. Co myslíte, že mám ve svém PC? A co myslíte, že mi dělá nejčastější problémy? Moji kamarádi - amigisté by jistě přišli s extra-radikálním řešením - „Zahoď ten krám v— e!". Heršvec, že by na tom něco bylo?

Tuhle se mne někdo ptal na - „...tu počítačovou výstavu". „Jakou?" „No, tam tu, šak víš, copak jich je tolik, že si nespoméneš?" - a tak jsem si řekl, že vás seznámím s několika počítačovými výstavami, veletrhy a konferencemi o kterých jste možná ještě nikdy neslyšeli, přestože by na nich mnozí z vás určitě rádi byli. Log in ... 3, 2, 1, start ... **Networks Expo** v Bostonu, **High Tech Direct 2000 Conference and Expo** v Santa Clara, **19th UCLA Entertainment Symphosium** v Los Angeles, **Audio Engineering Society Convention** v Paříži, **Intermedia '95** v San Francisku, **Software Developer's Conference West** v San Francisku, **Orlando Multimedia** v Orlandu, **Conference on Interactive Television** ve Philadelphii, **Digital Hollywood** v Los Angeles, **TED** v Monterey a **MacWorld** v Tokiu ... log out. Jo a málem bych zapomněl to je pouze seznam února 1995.

„Wax" znamená Vosk. „Wax" je ale také název filmu a není náhodou, že se o něm zmiňuji v této rubrice. **„Wax"** je totiž film, který byste měli znát. Před čtyřmi roky ho natočil David Blair. Svoje dílko tvořil ale místo střižny převážně na hardware Microtime Impact. „Wax" je totiž jakýmsi souhrnem digitálních obrázků a animací. Nic zvláštního, řeknete si, ale tím „Wax" nekončí. Před nějakým časem byl celý film zkomprimován technologií MPEG (mj. miluju ji) a mohl tak debutovat na Internetu. Stalo se to v květnu 1993 a v repríze pak v září 1994. „Wax" se tak stal úplně zcela, naprosto, nezpochybnitelně prvním filmem na mezinárodní počítačové sít! „Wax" je ale zároveň filmem interaktivním (v tom už první nebyl). Uživatelé si totiž mohli do filmu přidat vlastní text, zvuky, hudbu, nebo obrázky, či animace. Aby toho nebylo málo, ohlásil David Blair započatí prací na verzi „Waxu", která bude zobrazitelná ve Virtuální Realitě. „Wax" se tak již brzy promění v sérii dvouset padesáti prostorových obrázků kterými lze porůznu cestovat. „Wax - VR" bude k dostání na CD discích a na některých sítích.

A když jsme už u té VR, víte, že Virtuální Realita už má vlastní, zcela oficiální, programovací jazyk? Jmenuje **VRML** (Virtual Reality Modeling Language) a standardním jazykem Virtuální Reality byl vyhlášen na World Wide Web. Ale co, Amiga má zase svůj Amos.

Tak mne napadá, **nemáte někdo zájem koupit americkou společnost produkující CD-ROM tituly?** Byla založena roku 1989, vydala na padesát CD, roční obrat činí 2.2 miliony dolarů a zastupuje ji agentura Spade&Archer. Ehm. Cože? No tak pardon, já se jenom ptal.

V **CD-ROM je budoucnost** jak pro distributory software, tak pro jeho piráty. A jaké jsou předpovědi této budoucnosti? Zatímco letos má stoupnout počet uživatelů CD-ROMů na osm milionů, za rok jich už bude deset milionů, v roce 1997 dvanáct milionů a v roce 1998 už přes čtrnáct milionů. Roku dva tisíce má být na celém světě okolo osmnácti milionů CD-ROM drivů. Takové jsou alespoň prognózy odborníků.

Na českém černém trhu se začala objevovat **CD s pirátskými programy.** Jsou označeny názvem Games a pořadovým číslem. Obaly mají ale jinak české popisky. Na jedno takové CD se vejde okolo stopadesáti her. Cena jednoho kusu se podle mých zpráv různí. Ten praví tisíc šest set, ten tisíc (korun českých). Jak by se vám líbilo mít takové CD doma? Ta cena je možná vysoká, ale

Bába vyhrála v bingu ránu palicí do hlavy. Sledujte Monty Pythonův Létající cirkus na ČT 2 spolu s námi každý pátek v 19.30 nebo opakování každou středu o půlnoci!

v porovnání s počtem her je asi stopadesátkrát nižší než by byly ceny všech her dohromady v obchodech. To je dobrý, ne? A možná, že už tohle CD máte doma? Máte? No príma! Můžete si ho na chvíli vzít před sebe? Já počkám. Dobrý? Tak se na něj podívejte. To je zázrak co? A teď si představte kolik lidí tak asi na jedné hře pracuje („práce" to je manuální, nebo intelektuální činnost, která vede k zisku peněz, které slouží k udržení člověka při životě) a teď to číslo znásobte stopadesáti. A teď si jen na chvilku, jen na malou chvíli představte všechny tyto lidi. Představte si je, jak jen tak stojí a dívají se na vás. Víc vlastně ani udělat nemohou. Ti všichni si po měsíce ničili zdraví jen proto, abyste dali peníze někomu úplně jinému. Ale jinak je to vlastně skvělej nápad, ne?

V rozporuplných Spojených státech opět ukazují zoubky puritáni. Senátor James Exon začal nedávno tažení proti sexu na Internetu. Rozhořčuje ho **celosvětová dostupnost digitalizovaných erotických fotografií** a dožaduje se uzavření všech sites (nenapadá mne jak to slovo přeložit do češtiny, aby uživatelé Intrnetu pochopili, co mám na mysli) na síti na kterých jsou nabízeny. Já jen přemýšlím, na jakou funkci chce asi senátor Exon v blízké budoucnosti kandidovat, když na sebe musí takhle blbě upozorňovat.

IBM a Microsoft začínají věnovat zvláštní péči japonskému softwarovému trhu. Zatímco donedávna byly **japonské verze** jejich programů vždy o několik měsíců opožděné z důvodu komplikací při používání japonského překladu, nyní by se měla situace rapidně změnit k lepšímu. No to jsem si oddychl.

A ještě jednou o Japonsku. Americká společnost **Disney** se dal dohromady s asijským Samsungem za účelem výroby CD-ROM her. Se svou troškou do mlýna přichází i **NEC,** který jim pomůže tituly v zemi vycházejícího slunce distribuovat. NEC totiž v Japonsku ovládá více než polovinu trhu. Hele, a co my tady v Čechách? Po nás potopa?

Americká rocková skupina **Van Halen** se podobně jako další osobnosti kulturního života dostává do cyberspace. Na celosvětové síti **Internet** si zájemci mouhou stáhnout jejich fotografie, rozhovory se členy skupiny, rozpisy jednotlivých zastávek turné (to má velkou výhodu, jen si vezměte, jak se trasy a data často velmi narychlo mění, na Internetu budou vždy aktualizovány) a dokonce i krátké, půlminutové preview jejich nových videoclipů. Fanoušci mohou skupinu nalézt pod adresou http:/vanhalen.warnerrcrds.com/balance. Hezkou zábavu.

Abychom ani dnes nevynechali nějaký ten žebříček, podívejme se na **deset nejprodávanějších titulů minulého roku.** V kategorii her pro PC je situace následující. Na desátém místě je graficky nádherná jakžtakž strategická spatlanina „Outpost" od Sierry On-Line. O jednu příčku ji předběhl Maxis s reedicí svého legendárního trháku (byl i na takovém stařiku jako ZX Spectru) „Sim City". Na osmém místě je staroba „7th Guest" od Virginu, která se právě dočkává pokračování v „11th hour". Akční střílečka „Rebel Assault" od Lucas Arts je na sedmé příčce, zatímco hned nad ní si poletuje „Tie Fighter" od stejné firmy. Microsoft se se svým „Flight Simulatorem" dostal až na pátou příčku, ale Sirius byl lepší a umístil svůj „10 Pack Volume 1" na místě čtvrtém. Stejně jako Lucas Arts, i Maxis dostal do první desítky hned dva tituly. Jeho SVGA simulátor města budoucnosti „Sim City 2000" je na dobrém třetím místě. A blížíme se k vrcholu, napětí vrcholí... druhé místo patří fantastické adventuře „Myst" od Broderbundu a místo první získává klasický masakr „Doom 2 - Hell on Earth" od iD softu! Sláva vítězům, čest poraženým.

A když jsme už u těch žebříčků na PC, podívejme se na nejprodávanější Educational Software **(vzdělávací software)** na PC za rok 1994. Na desátém místě je „Reader Rabbit 2" od Learning Company, devátá je „Grolier's Encyclopedia" od Grolieru, osmý je Microsoft se svým „Bookshelf", sedmý je Broderbund s titulem „Where In The USA Is Carmen Sandiego". „Reading Rabbit 1" se drží na šestém místě a „Oregona Trail" od MECC je o pozici výše. Software Toolworks umístili „Mavis Beacon Teaches Typing" na čtvrtou pozici a Disney dostal svého „Lion King Story" na místo třetí. Druhý je opět Broderbund s titulem „Where In The World Is Carmen Sandiego" a na prvním místě trůní Microsoft se svou „Encartou". A jenom tak na závěr, může mi někdo vysvětlit jak se rozhoduje o tom, že „Carmen Sandiego" je naučný software a „Flight Simulator" hra?

V Austrálii se staví k počítačovým programům velmi seriózně. Jen si to poslechněte. Ministr průmyslu, vědy a technologií a ministr komunikací vydaly právě novou verzi jejich prohlášení z roku 1994 nazvaného hrdě „Creative Nation". Zahájili tím sérii seriózních sympózií a vytyčili hranice pro **vládní příspěvky na produkci software.** Tak to by se u nás stát nemohlo.

Se zajímavým produktem přichází Banner Blue Software. Jejich CD-ROM disk „Family Tree Maker" slouží k **vytvoření vašeho vlastního rodokmenu.** Samotné CD obsahuje okolo sto padesáti milionů jmen s daty, která byla vypsána z matrik. Pokud se chcete seznámit se svými předky, nemusíte jezdit po všelijakých Transilvániích a pokoušet se přeluštit záznamy ve starých knihách. Stačí jen nastartit Windows a jede se. Až se vám podaří dát rodokmen dohromady, můžete si ho dokonce vytisknout na barevné tiskárně. Jako všechno má ale i „Family Tree Maker" jeden háček. Pokud budete chtít objevit své skutečně velmi vzdálené předky, budete si muset dokoupit některá z datových CD-ček, která se k programu prodávají. Jedno vás může přijít až na šedesát dolarů (asi šestnáct set korun).

Zatím musel mít pravý Doom-maniak doma alespoň jedno schopnější PC. Během několika měsíců se tento status quo může změnit. Na scénu totiž přichází konverze Dooma na 3DO. „Jo, jasně, to jsme už viděli na Jaguáru a jak to dopadlo, phew!" - říkáte si asi, ale chyba lávky! Konverze na **3DO totiž přenáší Dooma do úplně jiné dimenze!** Na svědomí ji má nepříliš proslavený tým ADI (Art Data Interactive). Jejich Doom na 3DO bude mít vyšší rozlišení, bude využívat Full Spectrum Audio a dokonce přibudou i FMV - Full Motion Video - sekvence! Nové levely jsou již jakousi samozřejmostí, ale s nimi tu budou i úplně nové zbraně (nové nejenom vzhledem, jako tomu je u některých sharewarových WAD, ale odlyšné i svou účinností a tedy i použitelností). Jako kdyby to nebylovšechno, pracují šílenci od ADI na několika zcela nových monstrech! Nová monstra do oficiálního Doomu??? Tomu říkám odvaha! Jen se podívejte na tu dokonalou selekci příšerek v Doom 1! Nakoukněte do Dooma 2 a pak se podívejte na kterýkoliv Doomovský klon. Ani tak dobrá pařba jako Rise of the Triad nemá tak dobrou řadu nepřátel. ADI se skutečně cítí, to se jim musí nechat. V současnosti pracují ADI na konverzích obou dílů Dooma najednou. To má ale za následek i tu skutečnost, že si dobře rozmysleli, které herní prvky ponechají až na druhý díl. Tak třeba již zmiňované FMV nebude v jedničce, ale až ve dvojce! Přitom některé sekvence už byly natočeny a připraveny. Pro jednu z Game Over pasáží byla natočena scéna, kde krvežíznivá příšera sežere hráče za živa. Vypadalo to asi takhle. Hráč leží na zádech u dveří, které se otevírají a v nich se objevuje příšera. Ta zaboří tlamu do hráčova těla (mimo obraz) a když se pak zase objeví na monitoru celá, polyká už jeho vnitřnosti, přičemž jí od tlamy padají chuchvalce masa a krve. Bylo to tak naturalistické a „gory", že se ADI bálo scénu ve hře použít. Místo toho ji přesunuli do dalšího dílu. Doom 2 by měl být nejenom rozlehlejší než náš miláček na PC, ale jeho prostředí by mělo být i více interaktivní. Jednou z hlavních nevýhod Dooma na 3DO bude pravděpodobně neschopnost hry několika hráčů. Pro 3DO zatím nebyly vyvinuty příslušné hardwarové pomůcky. A čím se baví programátoři ADI, když právě nepíšou Dooma? Přenesli své zdigitalizované obrazy na místo Impů a střílejí se navzájem v Death Matchi. Má to tak někdo život.

Jistě jste už někdy viděli nějaký program na tvorbu her. Amosem počínaje, přes CAG a Klik And Play konče. **Firewalker** je název pro soubor několika utilit a programů, které mají ulehčit tvorbu 3D her. Při jeho tvorbě se spojili Rocket Science a slavní Silicon Studios. Jestlipak bude chodit i na Amize?

Nový systém virtuální reality od firmy Apple nazvaný svými výrobci **Apple Quick Time Virtual Reality** bude mít svou premiéru (zatím jen v pracovní podobě) na The Electronic Entertainment Expo v Los Angeles. Svou americkou premiéru si tu odbude i Sonyho skvělá Playstation. Dohromady by mělo E3 představit okolo jednoho a půl tisíce produktů počítačového trhu.

Již po několik kaleidoskopů jsme si povídali o **problémech kompatibility přídavných zařízení k počítačům PC.** Jednou z reakcí na tyto trable je i nová služba společnosti Pacific Advanced Media. Jejich program s názvem Active Support pomáhá výrobcům software doladit některé problémy kompatibility audio, videa i CD-ROM přídavných zařízení. Stačí jen vytočit správné telefonní číslo.

Nová super procházečka od Virgin Interactive Entertainment se jmenuje **„Heart of Darkness"** (Srdce temnot). Naprogramovali ji pro ně francouzi z týmu Amazing Studios a asi si na ní dali hodně záležet. Tedy hlavně po té grafické stránce. V intru, které je kompletně rendrované a připomíná hraný film, se hráč setkává s malým chlapcem, který je jednoho odpoledne po škole svědkem podivného uragánu. Vzdušný vír zmizí stejně rychle jako se objevil, ale něco si vezme s sebou. Chlapcova psíka. Hoch nelení, nasedne do svého super letounu, který má doma na zahradě a už si to letí skrz dimenze až do neznámého světa fantazie. Už tady začíná orginalita skřípat při vzpomínce na úvod Simona Sorcerera. A to jste ještě neviděli hru. Je to vlastně docela obyčejná 2D plošinovka typu „jump'n'run" s malou postavičkou, která střílí po zrůdičkách a šplhá po žebřících, plave a skáče. Originalita chybí jako sůl, ale HOD může mít přesto úspěch. Všechny animace postav a akcí jsou prakticky dokonalé a navíc je hra doplněna renderovanými sekvencemi podobnými intru, které jednotlivé levely stmelují do celistvého děje.

KaT

Airpower

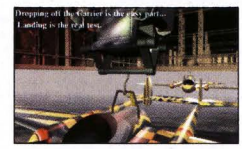
PC-CD

Karel Florian

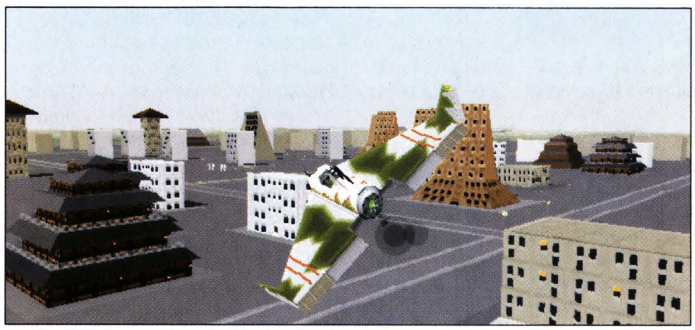
A je to tady. Hned po prázdninách k nám dorazí nový simulátor špičkové kvality jménem *Airpower*. Jeho výrobcem je známá firma Mindscape. Z demoverze dodané k nám do redakce jsme vyzvěděli přibližně toto. Nový *Airpower* bude jak na CD nosičích, tak na disketách. To potěší zejména nemajitele CD-ROM. Dále, tento simulátor funguje jak v klasickém VGA rozlišení, tak i v SVGA. K mání bude už od září a jeho cena (prozatím udávaná v librách) bude 44.99 £.
V demoverzi si můžete zkušebně proletět jednu misi spočívající v tom, že proniknete mezi útočící letouny druhé velmoci a zničíte, co se dá. Ve hře figurují jak letadla, tak i vzducholodě. Bohužel vám hra k misi bez optání přidělí letoun Goblin. V ostré verzi bude na výběr více strojů, které si můžete na tomto CD bez možnosti vyzkoušení prohlížet.

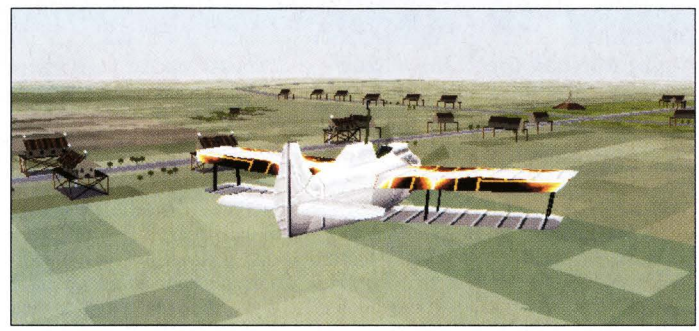
Mezi misemi vás provází váš velitel s plnovousem, za který by se nemusel stydět ani Krakonoš. Graficky je hra dokonalá. Obrázky letadel (animované), vašich velitelů, ale i hra jsou provedeny precizně a dokonale. Faktem ale zůstává, že pro naprosto plynulou hru v SVGA rozlišení musíte mít minimálně Pentium s 64bitovou PCI grafickou kartou a 16 MB RAM. Minimální konfigurace pro VGA hru je 486ka se 4 MB RAM a pro SVGA 486DX/66 a výše. Hra podporuje klasické zvukové karty a od ostré verze dokonce Rolanda.

Mise jsou zpracované výborně. Celou hrou prolíná hudba a zvuky motoru a zbraní, které jsou vyvedeny velice dobře. Hra má spád a mise nejsou vůbec nudné. Let se ovládá klávesnicí, joystickem nebo myší. Rozhodně se dá říci, že je na co se těšit.



✖ Roger T.





TWILIGHT

SPECTRUM, DIDAKTIK

Twilight znamená v preklade ŠERO a je to zároveň názov nového rozsiahleho projektu firmy Ultrasoft. Na hre pracuje rovnaká skupina programátorov, ktorá vytvorila adventure hru MENO RUŽE, na námet známeho filmu. Túto hru iste mnohí z vás poznajú a vedia, že účasť jej tvorcov na príprave Twilightu je už samo o sebe zárukou vysokej kvality a dobrej hrateľnosti. Tentoraz sa však autor scénara neinšpiroval minulosťou - temným stredovekom a dobou inkvizičných procesov. Dej novej hry je práve naopak situovaný do ďalekej budúcnosti, presnejšie do roku 3006.

Hlavný hrdina

Hlavný hrdina hry sa vracia z prvej medzihviezdnej expedície, ktorá trvala niekoľko desiatok rokov. Akonáhle sa kozmická loď priblíži k Zemi, automatika začne deaktivovať hibernačný prístroj a oživovať všetky telesné funkcie kozmonauta. Kozmonaut sa konečne prebúdza k životu a začína si plniť svoje bežné povinnosti. Najskôr dôkladne skontroluje displeje prístrojov na riadiacom pulte a keď je s ich stavom spokojný, zapne vysielač a snaží sa nadviazať spojenie s riadiacim strediskom. To však vytrvalo mlčí. Už znepokojený kozmonaut prejde postupne všetky vlnové pásma a hľadá akýkoľvek signál, akúkoľvek známku života. Odpoveďou je mu však iba chaotické praskanie a monotónny šum. „Čo to má všetko znamenať? Nevysiela jediná rozhlasová stanica, nepočuť jedinú amatérsku stanicu, nepočuť vôbec nič." preháňajú sa jeho hlavou znepokojivé myšlienky. „Znamená to azda, že na Zemi už nie je život? ...Nie, takéto myšlienky si nesmiem pripúšťať", otrasie sa znepokojený kozmonaut a začne plniť body núdzového plánu. Po niekoľkých obletoch Zeme nachádza miesto, odkiaľ pred mnohými rokmi vzlietol do kozmu. Za niekoľko hodín už končí pristávací manéver a kozmická loď stojí opäť pevne na Zemi. Kozmonaut vychádza von a zamieri k neďalekému komplexu zvláštnych budov. Možno práve v nich sa skrýva odpoveď na otázky, ktoré mu tak zvierajú srdce...

Pretáčanie kazety hore-dole

Hra Twilight, ktorej úvodnú pointu ste si práve prečítali, je dosiaľ najväčším tuzemským projektom na ZX Spectrum. Tvorcovia sa po porade s vývojovým oddelením firmy Ultrasoft rozhodli obísť najväčší handicap počítačov ZX Spectrum a Didaktik - nedostatok pamäte, jediným možným spôsobom. Hra sa rozdelí na niekoľko samostatných častí, ktoré sa budú do počítača postupne dohrávať. U disketovej verzie (D40 a D80) sa o dohrávanie postará samotný program a hráč vďaka rýchlosti disketovej mechaniky takmer ani nepostrehne, že by sa niečo dialo (podobne ako u nahrávaní nových miestností pri jednodisketových hrách na Amige). O poznanie horšie na tom budú majitelia datarekordérov a kazetových magnetofónov. Tí si budú musieť počkať na nahranie plnej pamäte klasické štyri minútky. Systém dohrávania však bude riešený veľmi 'friendly'. V žiadnom prípade nehrozí pracné pretáčanie kazety hore-dole, ako to bolo u niektorých posledných zahraničných dohrávkových hier. Okrem toho aj majiteľom magnetofónov bude stáť tých pár minút čakania určite za to. Každá z troch plánovaných dohrávacích častí totiž bude mať viac ako 20 miestností.

Okrem toho hra bude obsahovať animované 'intro' a 'outro' (úvod a záver) aké sme boli dosiaľ zvyknutý vídať iba na Amige či PC. Miestnosti však nebudú len také ledajaké. Autori sa vyslovene vyhýbajú množenej grafike, ktorá sa vyznačuje tým, že programátori v rámci šetrenia pamäti skladajú jednotlivé miestnosti z obmedzeného množstva prvkov ako skladačku, čím vzniká síce rozsiahla, ale častokrát dosť jednotvárna hra. Znamená to, že v podstate každá miestnosť hry Twilight je originálnym umeleckým dielom, nakresleným samostatne (s výnimkou tunelov a výťahov, kde je to neúčelné). Nesmieme zabudnúť ani na hudbu a zvuky, ktoré budú počuť rovnako majitelia Melodiku (čipu AY-8912) ako aj tí, ktorí sú odkázaní na zabudovaný reproduktorček. Inak je hra riešená ako klasická adventure s množstvom predmetov, ktoré treba použiť správnym spôsobom na správnom mieste, aby sa náš hrdina dozvedel, čo sa to vlastne stalo s ľudskou civilizáciou. Hra by sa mala dostať do predaja už do konca tohto štvrťroku, je však možné, že sa jej vývoj o niekoľko týždňov predĺži. Tvorcovia totiž nechcú nič uponáhľať, aby výsledkom bol naozaj po všetkých stránkach kvalitný produkt. Všetko nasvedčuje tomu, že na Twilight sa oplatí nejaký ten piatok počkať.

✖ luis

Agent Mlíčňák znemožněn

PC

Agent Mlíčňák (pracovní název - Agent v záběhu, originální název - Teen Agent)

Karel Taufman

Kde jsou ty časy kdy bylo dobrých adventur kolem nás plno. Jak na chudinku Amigu, tak na PC. Kolik času jsme strávili s Opičím ostrovem, v okolích Spielburgu, nebo v království Daventry. Dnes když přijde podobná hra na trh je buďto trapně nehratelná (a to i když je podle série hezkých knížek) a nutí chudáka hráče zkoušet všech dvěstěpadesát předmětů na všech dvěstěpadesát předmětů, nebo je naopak tak dětsky jednoduchá, že ji dohrajete za půl dne, ale to pouze pokud máte CD-ROM a 8MB RAM. Koho zajímá, že k tomu hraje nějaká kapela, a že zvuk motorky je mixován z řevu zvířat, když si za své dva tisíce dohromady nic neužijete. Dnešní situace pro milovníka adventur je prostě drtivě prázdná, až apokalyptická. Někteří z nás si už píší nekrology a chystají epigramy k závěti. Do tohoto zmatku přichází úplně nenápadně a potichounku nový produkt (firmy nám všem už jistě velmi dobře známé) firmy Vochozka Trading - Agent Mlíčňák.

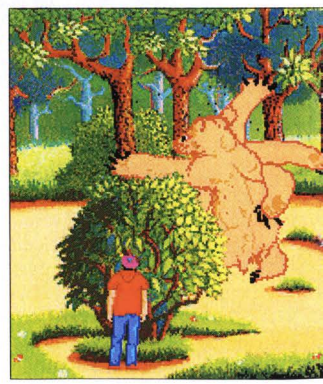
Ovládatelné ovládání

Agent je hned na první pohled klasická adventura se vším co k ní patří a mnohým navíc. Předně grafika se nám roztahuje přes celou (!!) obrazovku. Nikde není pás s ikonami, jak to bylo i v Simonovi, nebo obou Monkeyích. Inventář (podobný tomu v Sam and Max Hit the Road) se vyvolává myší v pravém horním rohu. Není při tom mrtvý, ale mnoho objektů v něm je animováno. Motorová pila ve vaší kapse vrčí, veverka běhá za svým dlouhým ocasem (také ve vaší kapse), pták mává křídly atp. Operace s myší (hru lze pochopitelně ovládat i z klávesnice) je zjednodušená na maximum (respektive na minimum). Levá myš věci prozkoumává, pravá používá. Lahoda, pohoda, parádička. A to jsem se ještě nezmínil o způsobu vyvolání menu pro options během hry. Víte, takové ty funkce na zrychlení pohybu postavičky (ano i to lze v Agentu nastavit) save a load apod. Zatímco v Monekyovi jste museli uvažovat o tom, která z funkčních kláves vyvolá kterou funkci, v Agentu stačí stisknout kteroukoliv funkční klávesu a menu je tady. Po tomhle jsem toužil už od pradávna a schovával jsem si to jako dobrý nápad pro interface do nějaké mega hry. Agent mne předeběhl, ale nevadí. Chci jenom zdůraznit, jak je tenhle přístup k uživateli maximálně kůůl a jůzr frendly zároveň.

Teď už k věci

Dosti technikusů terminusů, podívejme se na Agenta jako hru. Ááách. Promiňte, nechal jsem se unést. Chvilku moment, ták, přikurtoval jsem se a můžeme pokračovat. Zapnutí bezpečnostních pásů byste neměli opomenout ani vy a to především pokud si potrpíte na dobrou hudbu. Té si tu užijete dost a když vám zavážu oči a pustím ji v náhodném pořadí se skladbami třeba z King Questů, nepoznáte mezi nimi kvalitativní rozdíl. Co víc. Hudby v agentu nejsou jen dobrými skladbami, ale taky velmi dobře doplňují atmosféru dané situace. Jistě znáte ty momenty, kdy máte v nějaké hře dobrou hudbu, která se tam v tu chvíli vůbec nehodí (v adventure hrách je to pak cítit trojnásob), nebo naopak podprůměrné pazvuky, které se nehodí nikam (snad na toaletu). S něčím takovím se v Agentovi nemáte šanci setkat.

Ech, ale já chtěl přejít ke hře samotné a zatím jsem zase patnáct minut někde skejsnul, omlouvám se, nechal jsem se unést („Už podruhé!" volají čtenáři. Omlouvám se a beru si raději neprůstřelnou vestu.). Agent začíná hezkým logem výrobce doplněným perfektní, tajemnou hudbou („To je nám už jasný!" volají ti méně trpěliví čtenáři a já začínám nervózně poposedat.). Následuje docela normální intro, ve kterém jsme nejprve svědky bankovní loupeže nové generace. Zlaté cihly nikdy nikde nemizely tak rychle! volá reklamní slogan. A skutečně. Detektivní agentura má plné ruce práce, ale jediným výsledkem je matné podezření na jistého obtloustlého obchodníka. Ať se špióni z agentury snaží sebevíc, důkazy nejsou schopni dodat. Proto se majitel agentury odhodlá k zoufalému kroku. Nechá si pozvat dámu zabývající se paranormálními jevy a požádá ji, aby s využitím svých (multi) mediálních schopností určila náhodně jedno jméno z telefonního seznamu. Vybraná osoba se stane agentem na volné noze a bude nasazena na případ. Ani sám ředitel nevěří, že to může vyjít, ale zoufalá situace volá po zoufalém řešení. Náhoda tomu chtěla, že ten vybraný je právě hráč - teenager s kšiltofkou otočenou dozadu, který všechny věci strká do bezedných kapes u jeansů (i běžící motorovou pilu). Řediteli se nelíbí ani za mák, ale aby dostál svému šílenému nápadu, přesvědčí ho, aby zašel do výcvikového střediska agentů. Ostatně, kdo by nechtěl být tvrdým agentem 007 - Jamesem Bondem. Všude víno, ženy, kaviár, zbraně a zloduši jen čekající na odbuchnutí.



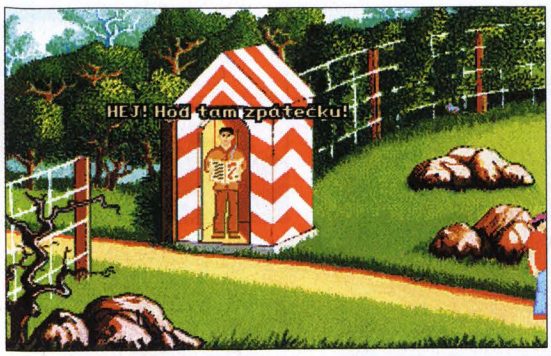
Malá rekvalifikace

Jako novopečený agent se ocitáte v tréninkovém táboře tajných agentů, který ale vypadá spíš jako letní tábor pro děcka na jaře. Nikde nikdo. A ti co tu jsou a mají dělat nějakou práci jen lenoší, čtou si, popíjejí atp. Taková banda budižkničemů se naposledy sešla, když jsem byl ... eh, zapomeňte na to. Všemu tomu velí fanatický kapitán, který z vás chce udělat muže stůj co stůj. Máte před sebou tři obtížné úkoly, které musíte splnit. Naštěstí se za všechnu tiranii budete moci kapitánu pěkně pomstít. V jednom z úkolů bude kapitán svázaný a vy z něj budete muset dostat heslo. Lze na něj vyzkoušet různé mučící metody (jak uspokojující). I v posledním úkolu si přijdete na své a kapitána pro změnu píchnete (nebudu prozrazovat čím a kam, na to přijdete v pravý čas jistě sami).

Akce

Když úspěšně absolvujete trénink, budete vysazen do malebné vísky nedaleko Neurčita. vesnice je zcela nejkrásnější částí hry. Grafika s hudbou navozují malebnou atmosféru, prostě lahoda. Ve vísce potkáte několik nudných obyvatel i nějaké ty němé tváře. Se zvířátky si vůbec užijete hodně srandy a animaci ježka byste si měli save-nout ještě před tím, než ji spustíte (pochopíte až tam budete), abyste se na ni mohli ještě několikrát podívat. Stejně tak medvěd tancující

- skandální odhalení II



čardáš vypadá dost schopně, ale ježek jednoznačně vede. Zatímco němé tváře si z vás často dělají blázny (ťukají si na čelo, když po nich něco chcete a tak podobně), ta od které byste to nejméně očekávali se na vás jen usmívá. Myslím pochopitelně krásnou dívku, která vás v této části hry motivuje k větší vykonnosti. Kromě podbízení se černovlasé krasavici si ve vesnici užijete ještě spoustu srandy. Budete „ošetřovat" zeleň, „speleologovat myš", zneužívat zvířátka a dokonce si zaplavete na loďce a budete se také potápět (žůůžo!!).

Třikrát se musíte marně pokusit dostat do opevněného domu ve kterém sídlí hlavní bandita, abyste se tam nakonec vetřeli silně originální cestou. V domě se pak musíte utkat s rapujícím pojízdným silně robotizovaným sejfem, dálkově ovládaným videem, tajnou skrýší, tajnou místností a spoustou dalších věcí. Dozvíte se podstatu tajemství všech loupeží (dost zajímavá) a dostanete se do dramatického dvoj-finále, které vám odhalí spoustu věcí a přinese nejedno překvapení. Prostě konec je dost originální, stejně jako spousta věcí ve hře.

Hratelnost? Hratelná!

A to se už nenápadně dostáváme ke hratelnosti hry. Z mnoha adventur jistě znáte frustrující situace, kdy musíte kurzorem přejíždět po jednotlivých bodech monitoru, abyste našli nějakou malou věc, nebo kdy zoufale zkoušíte „všechno na všechno". Tento terminus technikus se už asi natrvalo usadil v recenzích nových adventur. Naštěstí pro nás, hráče, je v této recenzi uveden jenom proto, abych mohl zdůraznit, že k ničemu takovému nedojde. Všechny problémy jsou tak příjemně logické, že je to až k neuvěření. Jejich obtížnost je při tom na tak neuvěřitelně příjemné úrovni, že bych tipoval, že hru testovali nejméně šest měsíců, aby to všechno tak perfektně vyladili. Agent tak působí velice svěžím dojmem, který vás nutí (nebo mne alespoň nutil) zahrát si ho podruhé, a po třetí.

Troška zajímavůstek

Co dojem z Agenta trochu kazí je balení hry. Obal kreslili Pterodon Software a oba bych je poslal zpátky do pravěku. Vím, řeknete si, co tu povídám o obalu, když pravému pařanovi jde jenom o hru a nenechá se zmást různými přiloženými knížkami, mapami, tričkami a časopisy (většinou to naopak naznačuje, že hra nebude stát za nic). To je pravda, ale jsou mezi námi i takoví ti méně vyvinutí hráči - „hráči mlíčňáci", kteří právě díky krabičce přehlédnou dobrou hru a když dobrá hra (jakou Agent nesporně je) skysne na pultech kvůli blbému obalu, dost se naštvu, vezmu motorov... Dost řečí.

Ve své pokročilé skleróze (to víte pětadvacet let je pětadvacet let, s tím nic neuděláte) jsem úplně opomněl upozornit, že Agent není českým výtvorem (a to i když na vás česky mluví stejně, jako třeba já). Naši tvůrci se nechali dost slušně zahanbit svými severními sousedy od nichž Vochozka Trading hru koupil pro český trh. Je dobré zdůraznit ten český trh, protože na Západě se už prodává anglická verze. Do Čech ji dokonce jedna firma chtěla dovážet z Ameriky (v angličtině, pochopitelně), ale upustila od toho, když zjistila, že česká verze bude stát 395 korun. Ta americká by totiž přišla na tisícovku.

Osud původních textů z Agenta je poněkud komplikovaný a po těžké anabázi skončil překlad v rukou redaktora konkurenčního časopisu - Andreje Anastasova (to je tedy jméno redaktora, ne časopisu). Andrej má velmi dobrou slohovou skladbu a dokáže dát svým recenzím často hodně šťávy. Na textech ve hře je to poznat. Když jsem porovnával polský originál, anglické texty a Andrejův překlad, musel jsem se často pozastavit nad tím, s jakým vtipem některé věty přeložil. Hlavně je tu ale ještě jedna věc, kterou Andrej dost přehnal. Několik textů si totiž dost suverénně pozměnil (Andrejku, my víme, že ses těšil na Dungeon Mastera 2, ale nám hráčům je to úplně, ale úplně jedno, dokážeš to pochopit?) a vložil dokonce narážky na svůj časopis (skrytá neplacená reklama, huh?).

87 *Agent Mlíčňák*
Adventura

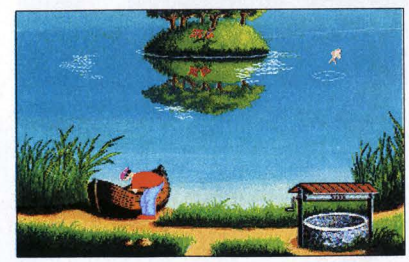
Grafika ***80*** *Hudba* ***95*** *Zvuk* ***75***

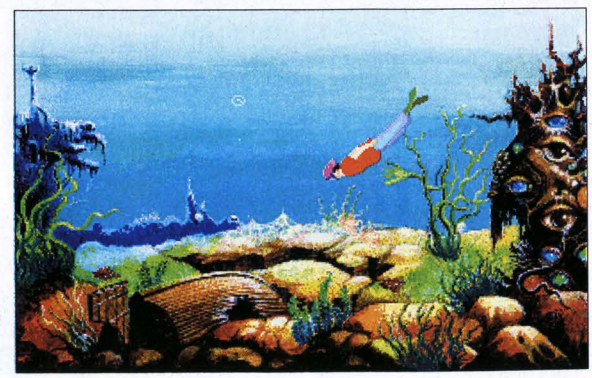
Výrobce: *Metropolis Software House S.C., 1995*
Minimum: *PC 386, 1MB RAM, VGA karta, S Blaster, Gravis, Covox, Adlib, nebo PC Speaker*
Doporučeno: *viz minimum*
Testováno na: *486/33, 4 MB RAM*

Jako autor si ze všeho nejvíc vážím práce druhých autorů a nikdy bych jim do jejich výtvoru nezasahoval, když to lze udělat jinak. A v případě Agenta to šlo. Prostě bys zasloužil naplácat na holou, Andrejku! Pěkně pětadvacet rákoskou a už bys to víckrát neudělal. Na druhou stranu je v Agentu pořád více vtipu než třeba v celé Amazon Queen i s DragonSphere dohromady a to bude asi důležité pro hráče, který originální verzi nehrál (což vylučuje mne), nebo pro toho, který má rád, když s ním hra komunikuje česky.

Uf, ani nemůžu věřit, že jsem toho tolik napsal. Tak na copak jsem zapomněl, hmm, aha, jo, dobrý, ehem, jasně už to mám. Tak předně je dobré zdůraznit, že grafika je na dost dobré úrovni (rozhodně nejlepší z her firmy Vochozka Trading, které zatím byly na trhu) a to jak na pozadí, tak u animací, kterých je všude plno, takže je svět na vaší obrazovce pěkně živý. Za takovou kvalitu se ovšem musí platit a tak hra na hard disku zabere něco pod dvacet mega. Což ale určitě není na škodu, že? Cool, man! Co se zábavnosti a hratelnosti týče, tak Agent hravě předčí již zmiňovanou Amazon Queen i některé v poslední době dost propagované adventury, které ale nebudu jmenovat, protože byste mi stejně nevěřili. Pokud máte rádi adventury, tak vaše hráčské srdce bude po dohrání Agenta zase jednou naplněno po okraj.

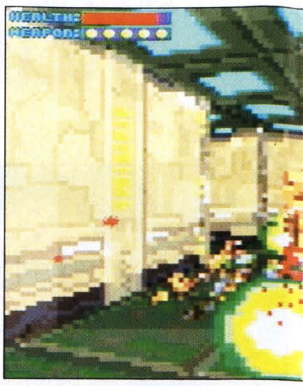
✖ KaT



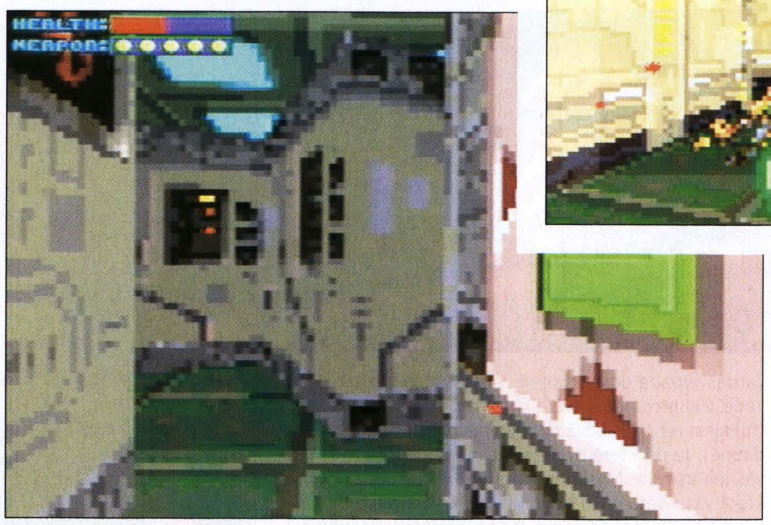


Gloom

AMIGA 1200, CD32



Neohrožený bojovník Josef Komárek se vydává do pekla, aby ho pokořil.



Neuvěřitelné se stalo skutečností: Amiga 1200 má svou první oficiální doomovku. Po mnoha ukázkách od různých výrobců, hádkách, zda bude lepší Fears nebo Alien Breed 3D, všechny překvapil zpočátku nenápadný Gloom. Produkt firmy Black Magic jako lavina zaplňuje domácnosti AGA-amigistů. Pojďme se podívat, jak tohle přelomové dílko vypadá.

Černá magie

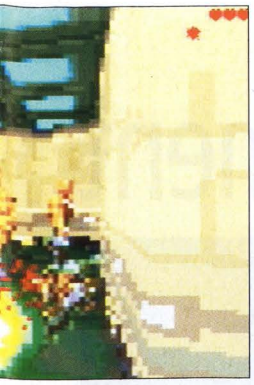
3D engine od Black Magic pracuje na plné obrátky, Motorola ve dvanáctistovce se vaří a Gloom jede. Troje prostředí po osmi úrovních, to je celkem 24 levelů plných napětí a zábavy. Trochu mě zaskočily nároky na hardware - žádné tu totiž nejsou. I na obyčejné A1200 získáte věrnou simulaci trojrozměrného pohybu i na největším výhledovém okně. Bohužel, při jeho navolení je grafika značně hrubá a ani na rychlejších strojích s turbokartami (nebo A4000) není možno upravit rozlišení. Naštěstí lze hrací okno stáhnout a grafika je pak mnohem jemnější.

Z budoucnosti do pekla

Již jsem se zmínil o rozsáhlosti hry, ale kde že se to všechno odehrává? Vaše poslání začíná na kosmické základně Spacehulk, kde na vás útočí vojáci a roboti známí z preview. Navíc se setkáte s tzv. Aggro Skinheads, což jsou chodící kamikaze. Vrhají se na vás v celých hejnech a narážejí do vás a explodují. Je dobré držet si je dál od těla. Dále poputujete do starých gotických katakomb, odkud je to do pekla co by kamenem dohodil. Poslední dvě úrovně mají pár potvor společných, jejich zpracování se však velmi liší. V katakombách najdete plesnivé zdi, mříže, úzké tmavé chodby, kruhové obřadní místnosti a satanistická zákoutí. Každou chvíli se odněkud přiřítí roj duchů a houf ještěrek, což je velmi nepříjemná záležitost (vysvětlím dále). Poslední zastávka je Peklo. Je si skutečně hodně podobné. Sice jsem osobně v žádném nebyl, ale klidně by to tam takhle mohlo vypadat. Převládá červená barva, zdi jsou potřísněny krví a místo obrazů jsou posety pentagramy. Podlaha je pokryta dlaždičkami z lebek (roztomilé).
Od té doby, co jsem se probojoval až sem, nemám rád Critters a Gremliny. Hlavní pekelné nestvůry byly pravděpodobně stvořeny křížením těchto ras. A výsledek? Rychle se pohybující nebezpečná mrcha. Kromě nich tu jsou také pekelníci v černých hábitech a další, ale nejtvrdším z nejtvrdších je obrovský zelený drak (nebo tak aspoň vypadá), který je strážcem východu z podsvětí. Ano - uhodli jste, po jeho zabití hra končí. Následuje závěrečný obrázek a to je všechno. Zdá se vám to málo? Čtěte dál!

Design

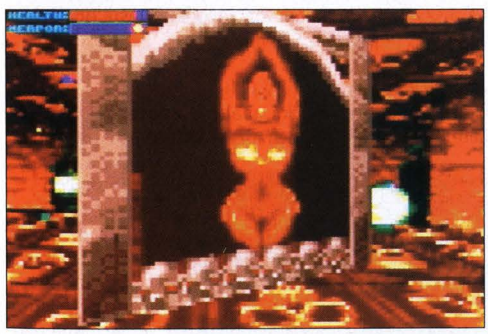
Gloom nabízí vášnivým doomařům mnoho voleb. Předně je to výběr ovládání. Glooma můžete ovládat joystickem, klávesnicí nebo CD32 joypadem. Kvůli absenci úkroků do stran nedoporučuji používat standardní joystick. Asi nejlepší variantou jsou kurzorové

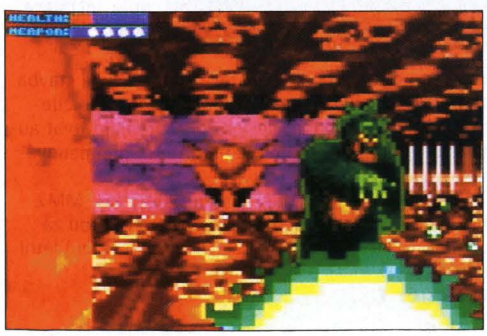


šipky, levá Amiga (střelba) a ALT (úkroky). Hru mohou hrát jeden nebo dva hráči, přičemž kooperativní hru či „deathmatch" lze provozovat i na jednom počítači. Obrazovka se však nerozdělí na dvě svislé poloviny, nýbrž vidíte dvě okna pod sebou a na tom se toho moc nepozná. Glooma ve dvou lze hrát i po modemu, ale nejlepší asi bude propojení dvou Amig sériovým kabelem. Poslední volbou je míra násilí. Jednoduše si zvolíte, jestli budou po nepřátelích zůstávat na zemi jejich rozstřílená těla či nikoliv (Jé, hele, hlava!). Atmosféra hry je skvělá. Nejvíc k tomu dopomáhá výborný stereo zvuk a velká pestrost různých skřeků. Když jsem se kolem půlnoci středoevropského letního času plížil ponurými katakombami se sluchátky na uších a rukama přilepenýma ke klávesnici, vždycky jsem se hrozně vyděsil a přeběhl mi mráz po zádech, když přilétávající duchové spustili příšerný uši drásající kvikot. A tak by to mělo být, ne? Hra obsahuje 23 zvukových efektů. Zvuky střelby se různí podle použité zbraně, „hlasy" protivníků podle jejich druhu, kroky hráče duní poloprázdnými chodbami, prostě paráda. Skutečnou lahůdkou je mlaskot kusů těl dopadajících na podlahu (nic pro slabé žaludky!) Celou hru doprovází několik ručně kreslených obrázků, které jsou velice kvalitní. Také grafické zpracování příšerek je velice dobré. I hudební skladba, která hraje mezi jednotlivými levely, vás dobře připravuje na další misi. Chvíli je burcující, chvíli zklidňující.

Arzenál

Po levelech budete postupně nacházet pět druhů zbraní, které se liší vzhledem střely a jejím ničivým účinkem. Bohužel nemohu posoudit vzhled zbraní, protože tu není vidět jakýkoliv zaměřovač. O další zpestření se postarají lahve s mlékem pro doplnění energie, termobrýle (umožňují koukat se skrz zeď) a pilulka, po které budete pár desítek vteřin neviditelní.





Pár vět na konec

Gloom je velice dobrá hra s výbornou atmosférou. Super ozvučení, dobře vyvedená grafika, hudba, hratelnost... To všechno jsou faktory, které zaručují skvělou zábavu. Jen mi tu chybí mapa, ale všechny úrovně jsou i bez ní dobře přehledné. Takže jestli se vám stýskalo po Doomovi, sedněte ke Gloomovi. Jinou volbu nemáte!

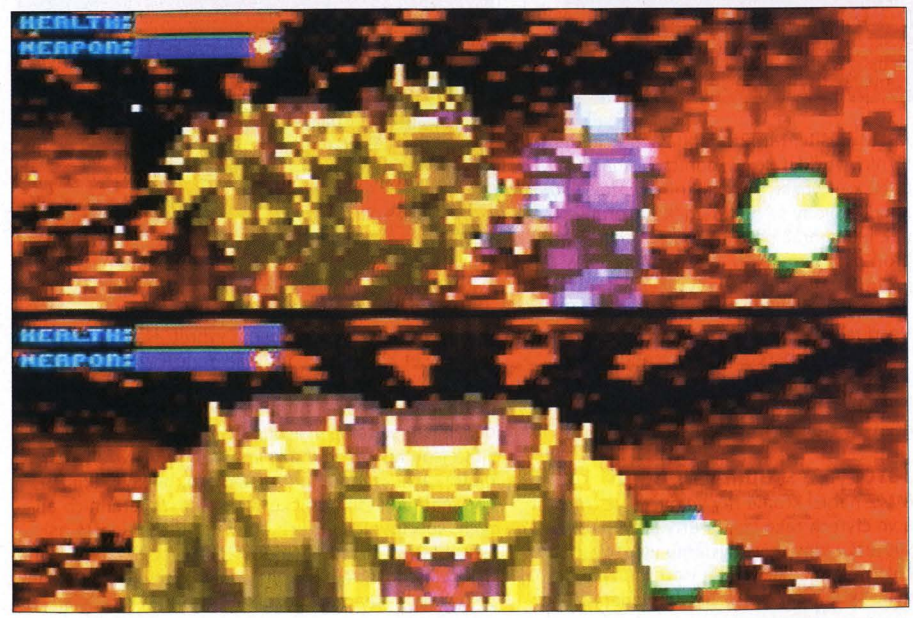
✖ Joe

P.S.: Na závěr jedna perlička: tipněte si, kolik tahle hra zabírá megabytů na harddisku. Říkáte tak pět, šest? Nikoliv, vejde se na necelé dvě diskety a nezabírá ani 1,5 MB!

87 *Gloom*
3D akční

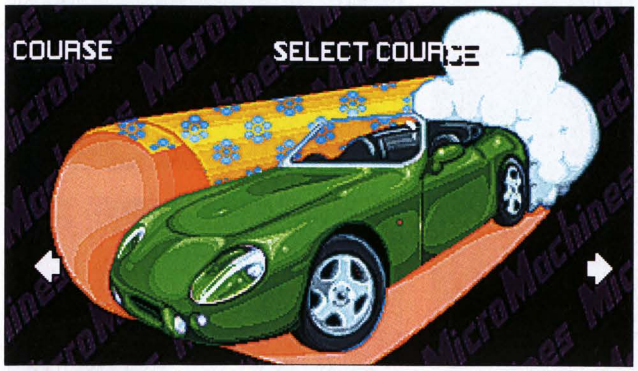
Grafika ***85*** *Hudba* ***83*** *Zvuk* ***91***

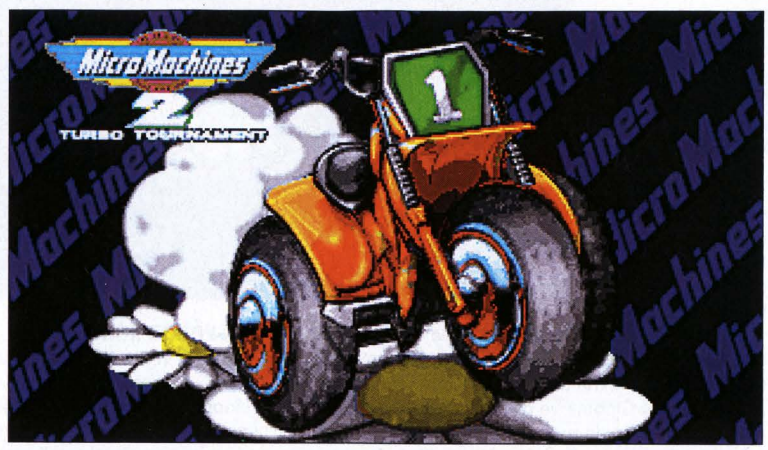
Výrobce: *Black Magic, 1995*
Minimum: *Amiga 1200*
Doporučeno: *Amiga 1200, turbokarta, harddisk*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*



Micro Machines 2 - Turbo Tournament

■ **PC-CD,** PC





Karel Florian

Český návod, FREE copy of ATTACK magazine - Limited Offer, Enhanced Version, Greatest Racing Game..., to jsou nálepky, jimiž je obdařena krabice od MM2. Tolik jsem se těšil, jak si zase zazávodím, jak vyhraju, jak všechny porazím, jak se budu chvástat, že jsem nejlepší. Firma Codemasters se v nedávné době projevila skvělým *Psycho Pinballem* (Ex 45). Proto jsem očekával další geniální výtvor v podobě dokonalých závodů miniaturních autíček.

Jak asi tušíte, MM2 budou závody miniaturních vozidel po závodních drahách v podobě kuchyňské linky, piknikové deky, stolu apod. Závody se dělí na několik druhů. Jednak jeden hráč proti počítači a jednak hráč proti ostatním lidem. Než začnete s vlastní jízdou, máte možnost si vybrat z několika druhů závodů jako třeba Challenge Game, Head to head, Super League Game nebo Time Trial. Vyberete si také jednoho ze šestnácti počítačových „rypáků" a dle chuti ho můžete i přejmenovat. Tohle platí i pro hru ve více lidech.

Závody ve skupinách? Beru!

MM2 nabízí kromě hry ve dvou, ve třech a ve čtyřech také tzv. „Party Play", kde se soutěží v klasickém systému vyřazovacích kol v šestnácti lidech. Ti jsou seřazeni do osmi skupin po dvou. Jede se jeden závod za druhým, až se dostanou hlavní dva hráči do finále. Dále hra nabízí možnost závodění na dva týmy. Tým je tvořen dvěma hráči. Pro týmovou hru je možnost výběru buď Rookie Races, což jsou závody začátečníků, dále Mega Mix, kde hraje hlavní roli obrovský výběr aut, a nakonec Pro Tournament, což je závod pro profíky s nejrychlejšími a nejtěžšími tratěmi. Pro kvalifikaci, neřku-li výhru musíte být všude první. Ten, kdo dojede na určitý úsek trati jako první, získává světlo v barvě svého auta. Pokud získá všechna světla, vítězí. Vím, zní to poněkud zmateně, ale když hru hrajete, ani vám to nepřijde. A teď k tomu hlavnímu.

Vyberte si stroj

Pokud si vzpomínáte na nedávno uveřejněnou recenzi na hru *Power Drive*, asi víte, o čem bude řeč. Ano, bude řeč o vlastnostech auta a s tím souvisejícím ovládáním. Počítačem nastavená auta se nechovají vůbec jako normální (i když ona ani normální nejsou). Ze začátku vám dá strašnou práci udržet auto vůbec na dráze. Když se to tak po padesáti vypadnutích a prohrách naučíte, zjistíte, že to nestačí a musíte se ještě naučit jezdit tak, abyste byli schopni vyhrát. Na to obětujete tak dvacet kol. Poté, co jste se naučili zatáčet, v pravou chvíli brzdit a přidávat, a navíc i vyhrávat, jste postaveni před další problém (ovšem pouze v případě, že jste se tohle všechno učili na jediné dráze). Vozítka jsou na každé dráze jiná. Jednou závodíte na motorkách, jednou na vznášedlech, nechybí ani závod mamutích minitrucků, pak také na terénních autech, sportovních autech, rally vozidlech a ještě asi šesti dalších druhů. Každé z těchto vozidel má specifické vlastnosti, ale několik společných. Totiž, špatně se ovládají - reagují zpožděně na signál k zatáčení apod., pohybují se v nekončícím smyku a skoro pokaždé vypadnou z dráhy. Ale tohle všechno se dá tak po třech, čtyřech hodinách nervy drásající hry zvládnout. Ony specifické vlastnosti spočívají v tom, že nákladák brzdí o setinku sekundy později nežli formule 1. Nevím, možná je to jeho několikanásobnou váhou (ať žijí fyzikální zákony). Třeba motorka zase lépe zatáčí než vznášedlo atd., zkrátka takové titěrné maličkosti. Celé tohle ťuťuňuňování je velmi dobře ozvučeno a ohudbeno. Zvuk se liší u každého vozítka. U trucku je slyšet onen šestnáctilitrový diesel, který přes blastera vydává zvuk jako nachlazený slon, u motorky onen prskavý přízvuk zvaný fichtlácký komplex a u aut to zní jako převrtaný trabant. Tím nechci nikterak říct, že zvuk není dobrý. Naopak, je výborný, ty zvuky jsou dobré, dobarvují závodění a to, že nezní jako opravdový motor je vcelku pochopitelné, když se jedná o miniatury. Nárazy krásně duní (přes zesilovač) a když spadnete se stolu, ozve se známé fíůůůůůbammm! Pak lehce optimistický hlas pronese „Oh no!" a jede se dál. Čím více padáte ze stolu, tím méně je optimistický a mám pocit, že po dvanáctém pádu pronesl něco jako „Oh shit!", ale to nevím jistě, možná se mi to zdálo, nebo jsem to říkal já. Hudba je také výborná, jak už to u Codemasterů bývá. Při výběru v nespočítatelných menu vyhrává rocková skladba a skvěle barví náladu na závodění. Ještě dodám, že hudba je pouze u CD verze.

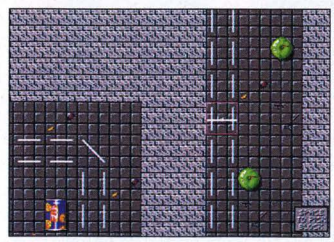
77 *Micro Machines 2 - Turbo Tournament*
Závody

Grafika ***83*** *Hudba* ***75*** *Zvuk* ***76***

***Výrobce**: Codemaster*
***Minimum**: 386 DX/40, MB RAM, ds CD*
***Doporučeno**: 486 DX, 4 MB RAM, ts, CD*
***Testováno na**: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB*

Je to radost

Grafika je roztomiloučká, maličká a barevná, jak můžete koukat na obrázcích. Scrolling je nesmírně dynamický a plynulý. Auta skáčou (konečně hra, kde jsou vcelku slušně propracované skoky), jezdí a všechno je nesmírně plynulé. Instalace je bezproblémová.



Jak už to u těchto her bývá, nechybí editace a stavba tratí. Construction Kit je jednoduchý a můžete zde měnit vzhled, podklad, design trati, přemalovávat auta (což je vidět jen s lupou u monitoru), přejmenovávat trati atd.

Tak. Zde jsem shrnul plusy a mínusy této hry. MM2 nijak zvlášť nevynikají, ale celkově tvoří dobrou závodní hru, která vám dokáže zpříjemnit leckteré letní odpoledne.

✖ Roger T.

Picture Perfect Golf

PC-CD

Tomáš Smolík

Golfů na počítači už byly tucty a příliš se od sebe nelišily. Tento golf se ale liší, je totiž trochu statický, ale přitom i lehce virtuální.

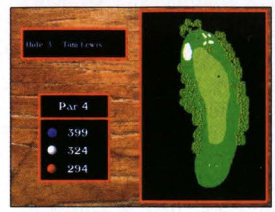
Tak mám takový pocit, že se golf stává stále populárnějším. Aby také ne, když se v něm dají vydělat těžký prachy. A kdo je chce získat, ten musí pořádně trénovat a to v létě, v zimě. V létě to je relativně v pohodě, ale v zimě to není žádná sranda. Jen si zkuste schválně hrát v kabátu, sněhulích a palčácích na zasněženém hřišti se zamrzlými jamkami. Pokud vám takovýto způsob tréninku nevyhovuje, máte dvě možnosti. Jednak můžete navštěvovat krytá golfová centra, kde ovšem za jednu hodinku tréninku zaplatíte tak 25 £ (cca 1000 Kč) nebo si pořídíte hru Picture Perfect Golf za 26 £ (cca 1100 Kč) a k ní si přiobjednáte infračervenou golfovou hůl za 120 £ (cca 5000 Kč). Na první pohled to vyznívá spíše pro kryté centrum, ale za šest hodin dalších pohledů už máte gamesu i s holí splacenou a po zbytek zimy můžete trénovat skoro zadarmo.

Málo areálů

Ale abych tu nedělal mnoho povyku pro nic, povím jak to ve skutečnosti s touto hrou je. Především jsem ji testoval bez oné infra hole, čehož je mi docela líto, určitě by to stálo za to. Ale i bez ní to není špatné. Tak tedy, hra je obsažena na dvou CD, což se může zdát divné, ale ještě divnější je fakt, že na každém je pouze jeden areál, i když by se tam vešly nejméně dva. Tento nedostatek se autoři snaží zlikvidovat vydáváním dalších data CD, ovšem opět systémem 1 CD = 1 areál, ale co každý musí nějak vydělávat. Zas ale na druhou stranu 650 MB se dá na jeden areál využít velice dobře. A jak název napovídá, CD je zaplněno obrázky. Někdo z autorského týmu si dal tu práci a pořídil tisíce fotografií z každého areálu. No a ty se pak zdigitalizovaly a výsledek je na snadě - tuny obrázků v rozlišení 640x480, které se snaží navodit co nejrealističtější atmosféru. Jak se jim to podařilo se dozvíte ale až za chvíli.

Žádní soupeři

Zpočátku to vypadá na klasický golf, míním tím možnosti tréningu patování či úvodního úderu a samozřejmě volba zahrát si všechny jamky. Navíc se můžete dozvědět pár informací o areálu. Před vstupem do něj vás čeká další překvapení v podobě soupeřů. Žádní tu totiž nejsou, musíte buďto hrát sami nebo s kámarádem, počítačový protivník zde není. No to se ale dá překousnout (jáúuu), ostatní volby jsou již O.K. (obtížnost, síla větru, počet mulliganů...). Pak již můžete vstoupit na trávník Harbout Town Golf Links a zjistit



další změnu. Vámi ovládaného hráče nevidíte, protože jím jste vy sám, nějak vám tu infra hůl vnutit musej no. Zatím se ale budete muset spolehnout na vaši fantazii, protože odněkud vyletivší míček vás asi do hry moc nevtáhne. Naopak plná fakt je lišta v dolní části obrazovky, ze které se dozvíte úplně všechno (vzdálenost k jamce, sílu a směr větru, číslo jamky, číslo vašich bot apod.).

60 *Picture Perfect Golf*
Sport
Grafika ***80*** *Hudba* ***00*** *Zvuk* ***40***
***Výrobce**: Empire*
***Minimum**: PC 386, 4 MB RAM, ds CD*
***Testováno na**: PC 486/40, 8 MB RAM, ds CD, SB*

Ovládání odpalů je v pohodě, můžete jej provést jak myší tak klávesnicí, ale s jejich úspěšností to je už horší. Ne že by bylo větším problémem zvládnout falše či se trefit rovně, stačí jen trocha tréninku, ale mám pocit, že mě počítač nemá rád. Dám příklad: Fouká vítr zleva, rychlost 10. Trefím se pěkně rovně, vítr mi to odfoukne. Na řadě je kámoš, směr i rychlost větru beze změn. Odpalí trochu doprava a vítr nic. Nebo mám vítr v zádech, tak dám menší, ale letí to málo, vítr mi vůbec nepomohl. Zkrátka mám pocit, že si ze mě někdo dělá srandu. Ještě že si mohu kdykoliv vyvolat statistiku nebo pohled na celou jamku, alespoň vidím, jak jsem na tom špatně a proč. Každopádně pár údery se propracujete na green a tak zakončíte svou první jamku. Dříve či později se dostanete k jamce osmnácté a první areál zdárně dokončíte. Protože žádná závěrečná gratulace se nekoná, můžete se přestěhovat na areál druhý.

Coeur d'Alene

Toto francouzsky znějící jméno patří jednomu jezeru v Idahu a zároveň asi nejkrásnějšímu golfovému areálu v USA. Mě nezbývá než souhlasit, protože jednotlivými fotografiemi jsem se napoprvé jen kochal, místo abych hrál. V jednu chvíli jsem dokonce měl chuť prolézt monitorem, abych si tam mohl zahrát (a přitom jsem neměl u sebe ani jednu golfovou hůl, to jsem naivka, co?). Zvlášť pěkná je jamka čtrnáctá, která má navíc ojedinělý plovací green. Tady se sice mimo míčku nic nehýbe, ale to je detail. A ještě k tomu vypadají všechny greeny stejně, takže z toho nebudete mít skoro nic. A slibované digitalizované nezvuky vás asi také příliš neohromí, protože třívteřinové ptačí pípnutí jednou za dvě jamky, zvuk pro odpálení míčku a pár mluvených slov není na cédéčko zrovna moc. O hudbě se zmíním jen krátce - není. Takže je vidět, že hlavním nedostatkem je honba za mamonem, protože jinak autoři mohli dát na jedno CD minimálně dva areály a ještě si trochu pohrát se zvuky a raději i s celou hrou. Třeba je to příště přejde.

✖ Lewis

DR. DRAGO'S MADCAP CHASE

■ PC-CD

RECENZE

Vážení přátelé, je tady velká šou. Ano, závody po staré dobré Evropě a okolí začínají. Připoutejte se, losuji cílové město. Jaké jenom bude? Pomalu se náš jednoruký bandita zastavuje - jé a jsou to těstoviny, co to melu. Je to Paříž... Ale to už vyráží na trať největší favorit závodu Vladimír Ponechal. Ano, a právě se zastavil. Bohužel daleko se nedostal...

Sázky a dostihy, ale na monitoru

I takto nějak by se dal napsat úvod do této hry. Protože je však moc strohý, vysvětlím vám, o co vlastně tady jde. Hráli jste někdy stolní hry „Sázky a dostihy" nebo „Monopol"? Pokládáte si otázku proč? Tato hra je totiž věrná kopie těchto dvou velice vydařených stolních her.

Po spuštění hry si vyberete postavičky, může hrát až osm hráčů, nebo je možné kombinovat protihráče s počítačem. Mají přívětivá jména jako Helmut Pohl, Vera Gruise, James Fond, ale také Mikro Mawasaki. Ve vybírání tváří se rozeznávají tři polohy. První poloha je prázná, to značí, že tato postavička se hry nezúčastní. Druhá poloha je zrcadlová tvář, což znamená, že ovládání povede počítač. A do třetice jsou to normální tváře, které dávají najevo, že se svěřují do rukou horlivým hráčům.

Přímo ve hře se pohybujete autíčky po mapě Evropy. Ta je rozdělená cestami, po kterých samozřejmě když už nic, tak alespoň jezdíte. Dále můžete využívat tečkované čáry, ty zase představují leteckou dopravu. Váš tah se začíná panelem, na kterém jsou mimo jiné i položky jako: losuj tahy, použij kartu, zvětšení obrazu, region, statistika, hlavní menu. Přímo ke hře však používáte jenom losování a karty. Při zadání toho prvního se na monitoru objeví automat nemálo podobný jednorukému banditovi z televizní hry Bingo. Tady však plně zastupuje kostku (také může vylosovat 1-6 tahů). Se svým hráčem se pohybujete po různě zbarvených políčkách, přičemž každá barva znamená něco jiného. Tak třeba modrá značí, že jste vyhráli peníze, bílá zase, že můžete skupovat podniky, které se na tom místě nacházejí, žlutá je výměna karty nebo získání nové, na hnědém políčku musíte konstatovat, že se vám poněkud ztenčilo konto a poslední fialová zase slouží ke koupi nebo prodeji tolik potřebných karet. Potom jsou tady dodatková políčka. Šrafovaní značí, že se nachází ve velkém městě (je jich tady kolem 50), z kterého se může stát po vylosování i cílové. Posledním políčkem je hnědé ohraničené bílým. Toto je pro hru nepotřebná část, která ani neubere tah. Její funkce je výuková. Po obsazení tohoto pole se objeví na obrazovce fotka s informacemi o místě, na kterém se nacházíte. Je tam třeba bronzová socha Hanse Christiana Andersena, Aténská Akropolis, Londýnská hodinová věž (víte, že je vysoká 97,5 metru a hodiny na ní mají průměr 8 metrů) nebo Atomium v Bruselu. Takových informací je tam habaděj. Další hybnou silou hry jsou herní karty. Slouží na znesnadnění života protihráčům - můžete mu porouchat jeho samohyb, zavařit motor nebo ho těsně před cílem nechat balónem odvést na úplně jinou stranu mapy. Další možností je vlastní výpomoc kartami. Odletíte balónem, jiné losovací automaty s většími výhrami - takže najednou můžete vylosovat třeba až dvacet tahů, Santa Klaus vám doveze nějaké překvapení, můžete vynechat tah a jiné zajímavé funkce.

75 *DR. DRAGO'S MADCAP CHASE*
Strategie pro děti
Grafika ***80*** *Hudba* ***70*** *Zvuk* ***70***

***Výrobce**: Blue Byte, 1995*
***Minimum**: PC 386 DX/33, 4 MB RAM, VGA 256 barev, CD ds, zvuková karta, Windows 3.1*
***Doporučeno**: PC 486 DX/33, 8 MB RAM, VGA 256 barev, SB, CD ds, Windows 3.1 a výš*
***Testováno**: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SVGA, SB 16ASP, CD ds, Windows 3.11*

Byznys

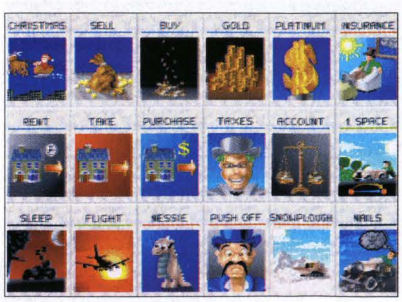
Dokonce i do obchodu vás hra zatáhne. Můžete kupovat hotely, restaurace, zoo, chemické továrny, banky, ale i fotbalové kluby, cirkusy... V tabulce, ve které se provádí obchodní transakce, jsou v posledním políčku napsaná procenta, která jednotlivá nově koupená zařízení vydělají. Ale nemusí se vrátit vůbec žádné peníze. To v případě, že váš pěkný a prosperující podnik zničí nějaká popletená přírodní pohroma. Pokud přijdete nějakým způsobem (těch je dost) o peníze na svém kontě budete muset svůj majetek rozprodávat.

Ve hře uplatníte i rychlé myšlení. Protože v případě, že nevykonáte svůj tah do určitého času, ozve se zvuk, který velmi připomíná zvonění budíku a v následujících sekundách bude vaše konto klesat sekundu za sekundou. Ale nebyla by to hra, kdyby nám hráčům autoři nepřipravili celé množství úskalí. Největší problémem je dr. Drago. Ten když se za vás zavěsí a nemáte náhodou antidragovou kartu (abyste ho přihrál na protihráče) připraví vás zanedlouho o vše. Drago používá trojí způsob cestování. Bicykl a lodičku, raketové auto a letadlo nebo vzducholoď. Podle toho, jaký má dopravní prostředek, takovou rychlostí vám ubývají peníze, přičemž vzducholoď je nejsilnější. Ale ne jenom zákeřný Drago se snaží uškodit, kde se dá. Jsou tady třeba přírodní katastrofy jako sněhová vánice (čuměl jsem jako moucha Puk, když se najednou uprostřed července přivalila vánice a závěj mi zabránila pokračovat v cestě), bouřky, slunce. Stalo se mi dokonce, že se mi najednou před autem otevřel kanál, vyskočil z něj nějaký pobuda a ukradl mi dvěstě tisíc a stěrače.

Celou akci horlivě doprovází reportér, který živě kecá do svého mikrofonu a tím přináší nejnovější zprávy ze závodu. Nezmínil jsem se ale, co je vůbec smyslem celého toho pachtění. Musíte dojet do cílového města, ale není to tak jednoduché. Přes všechna úskalí je potřeba, aby vám vyšel konečný tah přesně na to políčko, na kterém se dotyčné město nachází. Odměnou vám bude ne příliš vyvedená animace vítajícího města a něco přes sto tisíc peněz. Potom následuje další losování cílového města a tak to jde dokola.

Z druhé stránky

Grafika ve hře je velmi roztomilá. Povrch matičky Evropy je prokreslen do detailů. Co je však velké plus pro hru, to je, že šlape v několika rozlišeních. Výrobce v příručce uvádí 640x480, 800x600 a 1024x768. Při rozlišení 640x480 je grafika přijatelná, ale když zapojíte zoom, zjistíte, že v rozlišení 320x200 (někdy dělá toto rozlišení problémy) je hra velmi hranatá. Dále jsem zjistil, že bez problému hra běží i v 1152x864, na to však už potřebujete alespoň 486 DX2/66. I při této konfiguraci se sem tam stane, že něco „zadrhne". Samozřejmě, že hra běží i při 1280x1024, ale jenom v 16 barvách a je velmi pomalá. Jinak animace až na některé detaily jsou velmi povedené a na obrazovce se kromě domů, stromů a cesty hýbe snad vše. Ponorky se potápějí, lodě pluji, na moři skáčou létající ryby, lidi tancují, fotbalista si kope míčem, rybář spí (ten toho asi moc nenapohybuje) a bafá si svoji dýmku, sem tam se stane, že někdo vykoukne z okna a tím výčet ani zdaleka nekončí. Animacím se dá prostě vytknout jenom velmi málo. Podobně jsou na tom i zvuky. Protože skoro všechny animace mají svůj zvukový doprovod - kráva bučí, slepice kokodákají, loď houká... Jenom jedno vytknu zvukům a to, že využívají midi přehrávač. V praxi to znamená, že pokud je ovládač pro midi špatně nainstalován nebo tak něco, nadělají vám zvuky nemálo problémů a windows to bude doprovázet hláškami typu error midi. K hudbě nemám připomínky. Z reproduktorů se šinou pěkné melodie šedesátých let.



Všechno do kupy.

Když to všechno dáme dohromady a promícháme, zjistíme, že nám z toho vypadne vcelku slušná hra. Pro jednoho hráče s počítačem za chvíli nudná, pro vícero hráčů perfektní zábava. Musím však dodat, že tato hra je dělaná hlavně pro děti ve věku 10 - 15 let. My starší si snad raději počkáme na nějakou dobrou strategii. Jedno je však jasné - lidi od Blue Byte se snažili.

✖ Vlapon

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, cz návod

486 SX - 33 MHz / VL BUS *25.200,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS *25.860,-*
486 DX4 - 100 MHz / PCI *27.560,-*
PENTIUM - 75 MHz / PCI 8 MB RAM.. *38.300,-*
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. *41.500,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

DVA ROKY ZÁRUKA 1995 DVA ROKY ZÁRUKA

15" monitor ..... + *3.500,-*
HD 635 MB ..... + *500,-*
HD 850 MB ..... + *1.300,-*
HD 1,2 GB ..... + *3.900,-*

CD-ROM UMAX double speed ..... + 3.200,-
CD-ROM Mitsumi FX400 ..... + *5.100,-*
zvuková karta 16-bit ..... + *1.800,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.990,-*

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 68, Fax: 05/43 21 12 34
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PŘEROV:** TILL CONSULT, Čechova 29, Tel: 0641/201 915-7, Fax: 0641/201 918
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/455 65, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

EXCALIBUR
ALIEN
BREED
3D

Alien Breed 3D copyright © Team 17 Software Limited.

ŘÁDKOVÁ INZERCE

Vážení čtenáři,
Vzhledem k tomu, že Excalibur bude nadále vycházet jako měsíčník, rozhodli jsme se zrušit rubriku Řádková inzerce. Rychlejší služby pro uveřejnění Vašich inzerátů Vám mohou nabídnout jiné tiskoviny, které jsou k tomu účelu určeny a vycházejí častěji. Proto nám již inzeráty neposílejte. Děkujeme za pochopení.

AMIGA

Super Amiga hry, nebo HDD 3,5" pro Amigu 1200, 540-1280 MB od 5 800 Kč do 12 800 Kč, redukce kabelu 2,5" na 3,5" za 250 Kč. David Zachara, Kupeckého 759, P-4, 149 00, tel.: 02/7915343.

Prodám Amiga 500, 1 MB RAM, bar. monitor C1084, 160 náhr. disket + box (hry a prog.), 2x joystick, myš + podl. , přísluš + manuál, předvedu, poradím, dovezu. Cena vše 9 900 Kč. Adresa: Jan Havlíček, Husova 743, Chodov u K. V., 357 35.

Prodám Amiga 600, 2x joyst., myš, tv-modul, 70 disket s hrami. Cena 7 000 Kč tel. 0336/89539 Švendová od 8h do 17h.

Prodám A1200 desktop dynamite, scart kabel, box + 80 disket, originální soft. Myš, joystick, literatura, 100% stav, cena 15 590 Kč. Jana Arzuagová, Zrzavého 3975, Prostějov 796 04.

Prodám A 600, příslušenství, scart, 70 disket, joystick, literatura, cena 8 500 Kč. Jiří Malina, Anglická 6, Prostějov 796 04.

Prodám A 500 1 MB RAM, myš, joy, ATonce 286, TV modulátor, 100% stav. Cena 8 000 Kč. Stanislav Švejda, Hrdlív 89, okr. Kladno, 273 06.

Prodám Amigu 1200, color monitor Commodore 1084S 14", myš, manuály, vše nové. Jen 15 000 Kč. Pavel Jabůrek, Lázně 213, Prachatice 383 01, tel. 0338-22940.

Prodám A 500, 1 MB RAM, myš+podl., tv-modul., joyst., přes 150 disket (prog.+hry), 2 boxy na disk., literatura (workbench, extras). Zašlu i na dobírku. Nabídky na tel. 047/42830.

Prodám A 500, 2 MB RAM, col. monitor 1084 S, 2x myš, joyst., kryt klávesnice, 100 disk., mnoho liter. a dokumentace. Cena 13 500 Kč. Tomáš Křivka tel. 047/33130.

Koupím nepoškozenou plně funkční A 600 s příslušenstvím za 5 000 Kč. Nabídky zasílejte na adresu Emil Budín, Lužní 5, Hodonín 695 04.

Prodám hru Fields of Glory pro Amigu za 400 Kč. Dále sháním hry jako Heimdall 1, 2, Darkmere a jiné. Tomáš Dvořák, Šípková 2, Žďár nad Sázavou 5, 591 01, tel. 0616/24937.

Prodám Amigu CD32 + SX1 Paravision, mech. 3,5" DD, HD 120 MB, joypad, myš, klávesnice, kabeláž k TV, diskety, CD, Excalibur 18-43. Cena do 20 000 Kč. Při rychl. jednání sleva.Radek Ivan, tel. do práce: 0508/22776 od 7 do15h.

Prodám A 1200, 2x FDD, 730 MB RAM a 210 MB HD, turbokartu se 4 MB FASTRAM, bar. mon., 2x myš + podl., joyst., joypad CD32,cca 120 disket (plné her) + box, modem + kabely, scart kabel, adaptér pro 4 joyst., seriový kabel. Vše 100% stav. Cena komplet 37 000 Kč. Dohoda jistá. Zn: Končím. Petr Matějka, Nad Zlíchovem 16, Praha 5, 152 00. Tel. domů: 535278, do práce: 61214182 lin. 18 , 48.

Prodám A 1200 s hardiskem Samsung 420 MB - v záruce, příslušenství (joyst., 30 disket, manuály...). na hardisku asi 300 MB her. Cena 20 000 Kč. Petr Zůbek tel. 657/7570.

Prodám A 500, 1 MB RAM, bar. mon. C-1084 S, exter. disk. mechanika 3,5", myš, joyst., 100 disket her, cena 14 000 Kč. Patrik Farský, Havlíčkova 1308, Ml. Boleslav 293 01. Tel. 0326/5114084 od 6 do 14h.

Sháním nebo vyměním hry na A 1200. Nabízím Lion King, Overlord, Themepark, Aladin, Banshee, Dune 2 a jiné dobré hry. Sháním: Skidmarks 2, Combat Air Patrol, Ishar 3, Battle bugs, Ufo, Urban strike, 1942 - Air War, B - 17 Flying Fortress, Wings of Glory, TFX, Zeewolf, 7 dní a 7 nocí, Batle Isle 2 a Down Patrol. Michal Pícha, V oblouku 5, Ústí n. L., 400 07, tel. 047/5500921.

Prodám Amiga CDTV, FDD 3,5", dálkové ovládání, kláves., myš, 5x CD, 50 ks. disket her, literatura, předvedu. Cena cca 10 000 Kč. Tel. 0324/2421, Poděbrady.

Prodám A 1200 + exter. mechan., mnoho literatury asi 50 disk., nevyužitá - jako nová. Cena: 15 790 Kč, tel. 06993/33276.

Prodám A 600 - 1 rok stará, joyst., myš, diskety + box, česká literatura. Cena 7 900 Kč. - dohoda možná, Pavel Krejza, Gagarinova 1436, Teplice 415 01, tel. 0417/45975.

Prodám A 500 s příslušenstvím (2x joyst., TV-modulátor, 2x box, diskety, čes liter....) za 5 000 Kč. Také tiskárnu LC 200 COLOR za 4 900 Kč. Tomáš Obzina, Černilov 488, 503 43, tel. 32883 - pouze do14.h.

Prodám A 500+, 3 MB RAM, pevný disk GUP 120 MB včetně SCSI rozhraní pro připoj. CD- ROM, ohromné (!) množství knih a časopisů - vše ve velmi dobrém stavu. Cena 9 500 Kč. Tel. 02/826684.

Prodám či vyměním CD na CD32: Microcosm (střílečka se spoustou animací, 500,-), Dark Seed (adventura od skvělého grafika z filmů Vetřelec, 500,-), Heimdall 2 (dungeon, fantasy, výborná grafika 3D, 900,-). Pavel Roškota, Blahoutova 623, 530 12 Pardubice.

Na CD32 vyměním hry: Morph, Pirates Gold, Liberation - Captive 2 a Psychokiller, sháním Flink, Banshee, Roadkill, Skeleton Krew nebo jiné. Pavel Krejza, Gagarinova 1436, 415 01 Teplice. Tel.: 0417/45 975.

Prodám Amigu 600 - 1 rok stará + nový joystick + myš + box + podložka pod myš + nahrané diskety + literatura. Cena dohodou. Pavel Krejza, Gagarinova 1436, 415 01 Teplice. Tel.: 0417/45 975.

Prodám hru na Amigu Beneath The Steel Sky za 1 200 Kč. Jiří Laštovka, Na Výsluní 11, 350 02 Cheb.

Prodám Amigu 600 + 2xjoystick + 50 disket + literatura + zajistím přísun softwaru + můžu přidat černobílou přenosnou televizi. Cena 7 - 8 000 Kč. Kryštof Šabacký, Španielova 1283, 163 00 Praha 6, telefon: 301 92 71.

Prodám A1200, 260 MB HD, mnoho disket, joystick. Cena 19 500,- Kč. Při rychlém jednání přidám originály „Theme Park" a „Championship Manager '93". Velice spěchá. Vovesný Zdeněk, 17. listopadu 1718, 397 01 Písek.

Prodám A600 ve 100% stavu + 110 disket, 2 joysticky, myš, literatura, při rychlém jednání orig. program zdrama. To vše za 7 500 Kč. Spěchá. Skupin R., L. Poděště 1860, Ostrava-Poruba, 708 00.

!!! Super nabídka !!! Máte zájem o Amigu 600 s HDD 30 MB a máte málo peněz? Neváhejte a pište na adresu: Tomáš Horák, kpt. Jaroše 336, 541 01 Trutnov a cenu navrhněte sami! K počítači dále dostanete myš s podložkou, literaturu, software a při rychlém jednání i překvapení!

Prodám Amigu 500+, 1 MB RAM, TV-modulátor, myš, joy, kryt na klávesnici, box + 50 disket dle výběru, cena 7 000,- Kč. Tel.: 0434/2961 r. Paulusova, nebo 0434/3361 Radek L.

Vyměním hry na CD32. Mám: Ufo, Syndicate, Frontier, Banshee, Microcosm, Chaos Engine. Pascal Cassinelli, Školní 1268, Bystřice pod Hostýnem 768 61, tel.: 0635/91 26 95. Platí stále.

PC

Nový PC 486 DX4/100, 4 MB RAM, HDD 540 MB, SVGA col. monitor LR/NI, VGA 1 MB VLB, CZ kláv., myš. Cena 28 600 Kč včetně DPH. Záruka 1 rok, doprava v ceně. Informace a objed.: TMT, P. O. Box 4, Brno, 624 00, tel. 05/41223682.

CD-ROM po 350 Kč včetně DPH: Game Factory 1 (100 her pro PC), Game Factory 2 (100 her pro PC). Colection of Wondows Programs: Top 100 games A 1200, Top 100 games AmigaCD-32. Promot Box 87, Kolín I, 280 50.

Vyměním Mainboard s procesorem 386 DX/40, 128 kB Cache (v perfektním stavu, málo používaný) za 3 000 Kč nebo za CD-ROM mechaniku + CD či 4 MB RAM. Dohoda možná. Roman Štěrba ml., tel. 0651/239 48.

Prodám Motherboard 286/16, 1 MB RAM, AMI bios řadič HDD a FDD. I/0 karta - 1 sériový, 1 paralelní. HDD 42 MB-Seagate. Sháním hry nebo vyměním: Monkey Island 1, Indiana Jones 3, Populous 1. Jakub Říčný, Vršovice 39, 747 61 p. Raduň.

Prodám PC AutoCont 386 DX/40 64 KB Cache, 4 MB RAM, HDD 124 MB, FDD 3,5", 5,25", color monitor Synco SVGA LR 14" + filtr + karta SVGA 1 MB Trident, klávesnice, diskety (cca 50), tiskárna, software (programy i hry). Vše předvedu, naučím. Vše za 26 000 Kč. Tel.: 05/41 22 22 85.

Prodám detoskop PC 486 DX/33 (až 486 DX2/80), 256 kB Cache, 4 MB RAM, HDD 340 MB, graf. karta S3-864, 14" col. monitor MPRII, Soundlaster 16 V.E. a reproduktory 25W, mnoho kvalitních programů a her. Cena 37 800 Kč. Němec, tel. 02/351 9336.

Prodám PC 386 SX/40, HDD 50 MB, FD 3,5", SVGA col. monitor, SVGA grafická karta, klávesnice US/CZ, myš, desktop, přidám software podle výběru. Supercena - bez RAM: 11 000 Kč, s 4 MB RAM: 16 000 Kč. Tel. 017/333 22 67.

Prodám hry na PC CD-ROM Ečstatica za 1800 Kč, Megarace za 700 Kč, Sherlock Holmes Consulting Detective za 900 Kč. Jiří Laštovka, Na Výsluní 11, Cheb 350 02.

Sháním hry na PC: Seal Team, Stunt Island, Space Hulk. Richard Šimek, Mikulášská 30, Krnov 794 01.

Prodám PC Tower 486/40, Local Bus VPGRA Dable, 8 MB RAM, FDD 3,5", HDD 170 MB, 16" col. monitor LR, CZ klávesnice, myš, Sound Galaxy NXII + reprodukrory, cena: 28 000 Kč. Zdeněk Skupień, Nerudova 282, Třinec 739 61.

Prodám zvuk. kartu Raysound 16 MCD komp. s S.B. a AD'LIB. Cena: 1 800 Kč. František Hájek, tel. 401 92 14.

Prodám hry na PC CD-ROM. Originály: Ishar III za 650 Kč, Aces of the deep za 900 Kč, X-COM Teror from the deep za 900 Kč. Tel. 047/444 55.

Vyměním nebo prodám hry na PC. Pavel Matras, Sladkovského 547, Dvůr Králové n/L 544 01

Prodám základní desku VL-Bus (3x VLB, 7y ISA, 256kB cache, patice pro procesor 486SX, DX, DX2, maximálně 32 MB RAM - 8 pozic pro 32pin SIMM. Cena 1 900 Kč, spolu s 4 MB 5 800 Kč. Procesor Intel DX 33 za 1 900 Kč. Mohu zaslat i na dobírku - poštovné zdarma. Petr Beránek, Svojnice 14, 384 27 Vitějovice, tel. 0338-86291.

Prodám základní desku 486 VL Bus do 486 DX2-66, 256 kB cache, procesor 486 DX 40 AMD, 3x VLB, 7x ISA, cena 6 500 Kč a 4 MB RAM 4 000 Kč, dohoda možná, pomohu s instalací. Filip Dušek, M. Horákové 1095, HK 6, 500 06.

Hledám kolegu, který stejně jako já rád hraje strategie. Mám zájem o výměnu, konzultace, případně i hraní (možno přes modem) strategických her. Radomír Danenberger, U cukrovaru 10, 783 71 Holice.

Prodám let. simulátor: Dog Fight CD za 400 Kč a syst. desku i s procesorem 386 DX/40 za 2 000 Kč. Pavel Kvasnica, Bludov 637, 789 61, tel. 0649/83321.

Koupím levně Motherboard s procesorem 486/25/33/40/60. Možné i s 4 MB RAM. Jiří Pouch Bečváry 28, 281 43, tel. 0321/96 143.

Koupím PC hry Ishar 1, 2 a Star Control 1, levně. Pouze originál. Cenu nabídněte. Jiří Hackenwald, Na vyhlídce 16, 785 01 Štenberk. Tel.: 0643/3642.

Prodám PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 340 MB HDD, 2xFDD, SVGA color monitor 14", LR, NI, SVGA Cirrus Logic 1 MB (rozšiřitelná na 2 MB), zvuková karta (8bit), reproduktory, myš a plno her a programů. Cena 29 000 Kč. Telefon: 05/355 635.

Predám CD-ROM mechaniku Mitsumi (2 800,- Sk), CD-ROM disky s hrami (zoznam za obálku zo známkou), 150 disket 5,25" DD Maxel z nahratými programami (2 000,- Sk) a veľké množstvo shareware programov. Blaha Zdeno, Rybárska 38, 962 31 Sliač, Slovensko. Tel.: 0855/34 31 28.

Prodám: PC 386 DX-40, 4 MB RAM, 340 MB HD, 3,5" a 5,25 FD, VGA color monitor, minitower, myš s podložkou, klávesnice. Za 20 000 Kč. Tel.: 067/91 13 39.

Kúpim rôzne futbalové i hokejové manažere na PC. Andrej Rehák, Smolinské 22, 908 42 okr. Senice.

Prodám hry na PC CD Ečstatica (1 800), Megarace (700), Sherlock Holmes Consulting Detective (900). Jiří Laštovka, Na Výsluní 11, 350 02 Cheb.

Koupín tyto hry na CD: Hell, Panzer General, Myst (i jednotlivě). Cena za jednu 500,-. P. Stančík, Hněvkovského 2, 149 00 Praha 4 - Chodov; tel.: 02/27 40 82 (všední dny).

Vyměním CD Battle Isle 2 200 (rozšířená verze Battle Isle 2). Telefon 0325/61 733.

Prodám orig. hry na PC 3,5": Quest for Glory 4 (500,-), Arena (400,-), 7 dní a 7 nocí (150,-), Ramonovo kouzlo (150,-). Michal Šedina, Přemyšlenská 79, 182 00 Praha 8. Tel.: 688 14 21.

Prodám PC 386 DX/40 MHz, 128 Cache, 2 MB RAM, HDD 52 MB, FDD 3,5" a 5,25", VGA color monitor 14", filtr, myš, diskety (16 000,-). Jaromír Nováček, Osvobození 1695, 393 01 Pelhřimov, tel.: 036/21968.

RŮZNÉ

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

Koupím návod a mapu na hru Shadow of the Evil na C-64. Jsem v koncích. Milan Štancl, Chyše 241, 364 53

Sháním nebo vyměním hry pro Macintosh. Nabízím např. Prince of Persia aj. Jindřich Prokop, Závodní 98, Ostrava 3, 703 00.

Prodám stereo reproduktory s výkonem 25 W. Vhodné pro počítače, hry, TV atd. Jednoduché ovládání, magneticky stíněné, elegantní design. Němec. Cena: 890 Kč. Tel. 02/35 19 336.

Prodám hry na Atari 800. Seznam zašlu za známku. Dan Pavlík, Boršice u Buclova 585. Platí stále!

To nejlepší pro C-64 - přes 1400 z let 1984-94 pro kazetu i disk. Seznam a bližší informace za 4 Kč známku.

Pro C-64 koupím disketovou jednotku, přídavnou paměť, ram nebo hard disk. Boris Texl, Dukelská 147, Znojmo, 671 81.

Prodám literaturu a časopisy na PC i Amigu. Seznam zašlu. Klimeš Jaroslav, Kosmonautů 771, 506 01 Jičín.

Rubrika „řádková inzerce" končí z důvodu přechodu Excaliburu na měsíčník.

Virtua Chess

■ PC-CD

Vladimír Ponechal

Protože se počítače staly nositeli her všeho druhu, nemůže chybět ani tak stará a dobrá hra, jakou šachy bezesporu jsou.

Jak to s hrou je

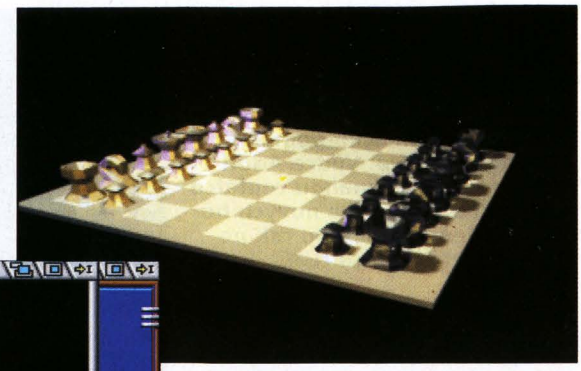
Firma Titus přinesla na počítačový svět nové šachy. Hned v úvodu však musím podotknout, že žádné převratné změny ve hře nenastaly. Potřebné záležitosti jsou rozvržené do oken, stejně jako ve Windows. Standardních oken je pět. První je hrací, na které se koukáte z nadhledu. Je tady také prostor na ukládání vyhozených figurek a listing tahů. U dobrého šachu nemohou samozřejmě chybět hodiny, které neúprosně počítají (odpočítávají) čas na přemýšlení. Ty se dají přepínat v režimy manuál a digitál. Posledním polem je tabulka, v které může hráč sledovat myšlenkové pochody počítače (tahy, které počítač zkoumá - má li nebo nemá vykonat tah. Tato metoda se používala už u starých osmbitů). Jak jsem už na začátku podotkl, okna jsou řešená jako ve Windows. Tím pádem je můžete zavírat, zvětšovat - zmenšovat nebo s nimi pohybovat dle vlastní potřeby.

Taktika aneb jak s počítačem vybabrat

Hrál jsem tento šach nějakou dobu a pokoušel jsem se zjistit co nejvýhodnější taktiku, která by dovedla počítač obelstít a tím pádem ho položit na lopatky (mat). První moje snaha byla obranný systém. Snažil jsem se neútočit a spíše se držet v pozadí. Odpovídal jsem jenom několika výpady. I málo zkušenému šachistovi musí být jasné, že to není správné. V tomto případě jsem se o tom přesvědčil také. Počítač si mě pomalu oťukával a několika dobře přemyšlenými tahy mě donutil udělat chybu. Potom bylo jenom otázkou času, kdy přijde tvrdý mat. Druhá taktika byla prudce útočná. Po pár tazích jsem donutil udělat počítač řadu chyb. Bohužel toto není také to pravé ořechové. Pro tento systém hraní je potřeba rychlého přemýšlení a samozřejmě se nevyhnete chybám. Možná si teď položíte otázku: „Tak jak vůbec?". Musím přiznat, že nejvíc se mi vyplatila (na tyto šachy) taktika rychlého rozehrání (tj. vyhodit počítači co nejvíce figurek a nejlépe je mu odkrýt krále. Ale pozor, stalo se mi, že můj computer udělal schválně několik trapných tahů, klidně se nebál přijít o dámu a potom mě nemile překvapil ze zálohy) a potom stačí dorážet na jeho sestavu (většinou se snaží skrýt krále za hradbu svých figurek). Dost dobré je také dávat neustále šach, ale pozor na chyby.

Vybavení a ovládání hry

Virtua Chess (VC) je komfortně udělaná hra. Svědčí o tom i výše popsané Windowsovské okna. Po stlačení pravého tlačítka na myši se objeví ve vrchní části pás s příkazy. Tady najdete různé zajímavosti. VC disponuje nahráváním nebo načítáváním šacho-



75 *VirtuaChess*
Šachy
možnost hry po modemu
Grafika ***80*** *Hudba* ***0*** *Zvuk* ***10***

***Výrobce**: Titus, 1994-5*
***Minimum**: 386 SX/16, 4 MB RAM, ss CD*
***Doporučeno**: 486 DX, 4 MB RAM, qs CD*
***Testováno na**: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB, ts CD*

vých partií. Nemůžou samozřejmě chybět předem vytvořené rozehrané partie, které člověka velmi dobře protrénují. Další možností, která se osobně líbila (ne, že bych ji moc potřeboval), poslouží hlavně slabším hráčům. Je to vracení jednotlivých tahů dozadu. Pomůže vám to při chybách, které neradi natropíte. Hru jednoduše vrátíte zpátky o libovolný počet tahů. Takových potřebných možností je ve hře mnoho. Zmíním se ještě o tom, že hra se dá dobře hrát i po modemu.

Grafika ve hře

Tato položka si zasluhuje výtečnou. Co se týče grafiky, tak se autoři vskutku snažili. Nejde tak ani o propracovanost a prokreslenost, ale o pěkné uspořádaní, rozvrhnutí a rozmístění jednotlivých komponentů. Už se sice stává normálním, že hra šlape (nejlíp chodník) ve vícero rozlišeních, ale nedá mi, aby jsem nepodotkl, že VC to dovede též. A to hned v několika rozlíšeních. Nejnižší je 640x400 přes 640x480, 800x600 po 1024x768. Přitom autoři nezapomněli ani na uživatele slabších strojů. Rozlišení 640x400 si můžete nastavit s 16 barvami. Pokud si ráčite zahrát 3D, nebudete zklamaní. I když tento typ hry je trochu nepřehledný.

Příručka a manuál ke hře

Každá dobrá hra, která za něco stojí by měla mít manuál. Jinak to není ani u VC. Na první pohled se z krabice bude na vás usmívat vcelku tlustá příručka. Zdání však klame. Je totiž rozdělená na pět částí - řečí. Francouzština, angličtina, němčina, španělština a italština (bože můj, to je řeč), jenom čeština chybí, (Nevím proč se firmy, které vyvážejí hry do zahraničí, nesnaží o překlad alespoň příručky v té které řeči.) V těchto pěti řečech dokáže komunikovat i počítač. Co mě však zarazilo, je, že část s pravidly je maximálně odfláknutá a tak vypadá celá příručka.

Závěrem

Když to všechno shrnu, dojdu k závěru, že VC je dobrý šach. Hra, to jako šach, dovede dobře otestovat vaše schopnosti a asi budete potřebovat dost tréninku, aby se vám podařilo porazit počítač pokaždé, kdy si zamanete. Jedno však dodat musím. Autoři si mohli pohrát trochu více s propracovaností, vždyť hratelnost není všechno.

✖ Vlapon

Poznámky Roger T.:
Počítač jako protivník působí nervózně. Zatímco ve starších verzích šachů táhl počítač okamžitě, VC si dávají načas a dlouho přemýšlejí. Je to sympatické gesto, protože hráč pak neztrácí sebevědomí. Celou dobu hry jsem usilovně přemýšlel, proč se vlastně jmenuje virtua. Otáčet šachovnicí se nedá, pohledy také nejsou žádné speciální (oproti *Virtual Pool*). Tak nevím. Vzpomeňme jenom *Chessmaster 2000, Battle Chess nebo Chessmaster 3000*, kde se také dalo přepínat mezi 2D nebo 3D pohledem a také si neříkaly virtuální.

1944 ACROSS THE RHINE

■ PC CD

RECENZE

Vladimír Ponechal

Je rok 1944. Evropa se zmítá v křečích 2. světové války. Spojenci otevírají západní frontu a fašistické Německo pomalu, ale jistě prohrává. Vůdce Adolf Hitler doufá a se snahou zoufalce se pouští do nových a nových bojů, které jenom oddalují tak potupnou porážku Třetí říše.

Ano, druhá světová válka. Kdo nezbystří, když slyší tento pojem? Právě o tomto období se toho moc namluvilo, naspekulovalo, napsalo. Počítače nezůstaly samozřejmě také pozadu. Pamatuji, jak jsem si na své Atari XE donesl strategickou bombu Theatre Evrope. Miluji strategie a tato mě také chytla. Ale doba jde dál a né jenom strategie se tvoří na počítače. S přibývající rychlostí „domácích mašinek" se vyvíjejí čím dál lepší simulátory. Snad nejznámější jsou letecké, nejvděčnější pole působnosti softwarových firem, které se zabývají tvorbou simulátorů. Jenže najdou se i tvůrci, kteří nezapomenou, že ve válce nebojovaly jenom letadla. Možná i proto vznikl simulátor od jedné z nejpřednějších firem Microprose. Jedná se o simulátor tanku, který obohacuje špetka strategie. Ale nebudu předbíhat a začnu pěkně od začátku.

Knihy v krabici aneb je to težké

První co vás na hře velmi mile překvapí, jsou dvě příručky. Jsou z kvalitního křídového papíru a každá má kolem stopadesáti stran, což určitě není tak málo. Jedna slouží jako manuál pro hru a druhá dopodrobna rozepisuje některé akce a stroje (tanky, obrněné transportéry, protitankovou techniku) z druhé světové války. Hlavně manuál zaujme svou propracovaností. Máte tam snad vše, co se tanků týče. Nechybí ani takové detaily jako ukazatel výpočtů nejlepší průbojnosti granátů, výpočet vzdálenosti na zasažení cíle nebo zaměřovač pro dělo. Ten je rozepsaný a dokonce rozkreslen do podrobna (divili byste se, jaký problém je dobře zaměřit a zasáhnou tank). Je tady také mnoho obrázků ze západní fronty a nechybí pod nimi ani popisky, které případného uživatele poučí, ke které divizi či armádě ten který tank patří, případně jaké je jeho ctěné označení (je tam třeba fotka Shermana ze 4 obrněné divize nebo Panter v Ardenách). Samozřejmě, že jsou tady i technické parametry a jiné záležitosti týkající se softwarového vybavení či nevybavení hry.

Instalace

Už dlouho jsem neviděl hru, která by poskytovala takový komfort při instalaci na harddisk. Hra všechno, co vyžaduje, vypíše na obrazovku a porovná s parametry, které poskytuje počítač. V případě, že něco hře nevyhovuje, upozorní na to uživatele zvýrazněním. Další věcí, která potěší, je možnost provozu hry při různých rozlišeních. Dovede běžet v 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024. Hlavně poslední dvě jsou tak pro Pentium na 100 MHz s 16 MB RAM. Pomalejší stroje se dost potrápí (scroling a prokreslování (1024x768) šlapou v dostatečné rychlosti i na mé 486 DX2/66, ale s přepočítáváním jednotlivých úrovní nebo nahráváním nové mise je to horší). S hudbou a zvukovými efekty je hra také vyhovující. Poskytuje řadu ovladačů, dokonce i na méně rozšířené karty. Takže majitelé levnějších zvukových karet se nebudou muset spoléhat na domnělou kompatibilitu se standardem. Čím mě dál překvapil instalační program je, že poskytuje možnost instalace jenom některých částí hry. Takže pokud máte málo místa na harddisku, můžete nainstalovat jenom hudbu, animace, nebo mapy hry. A pokud máte dost místa, nainstalujete si celých 91 MB. Hra je samozřejmě potom rychlejší než z CD.

Hra sama o sobě

Po naistalování a nastavení potřebných parametrů se může přejít k vlastní hře. Protože se autoři snažili udělat co nejdokonalejší simulátor tanku, je hra protkána různými ikonami a tlačítky, které vám dávají na výběr a větví hru do co nejdetailnějších možností. Toto všechno začíná výběrem, jestli ráčíte vstoupit do služeb americké Armor nebo německé Panzertruppen. Jen tak mimochodem, tato část je udělaná velmi originálně. Jste v zákopě a nad vámi vybuchují bomby, granáty a co já vím co ještě. Hru bych dále rozdělil na dvě části. Buďto se budete koukat, nebo budete hrát. Ta první volba zapříčiní, že se na obrazovce objeví mapa Evropy. Potom stačí jenom navolit divizi a po povrchu mapy se začne pohybovat šipka, která za sebou nechává stopu. Případné boje se zvýrazní tím, že šipka zastaví a začne to před ní vybuchovat. Je nutno podotknout, že se jedná o boje, které se ve skutečnosti udály. Ta druhá možnost pokračuje navolením hodnosti, a proto se můžete stát u Američanů od seržanta po majora a u fašistů od unteroficíra po majora. Podle hodnosti potom záleží, jesli se stanete velitelem tanku, jednotky, nebo pluku. Ve hře můžete hrát buďto bitvu, která se ve skutečnosti stala, nebo si můžete v položce „Builder" sestavit vlastní. Před každou bitvou máte možnost přeorientování, pomíchání či změnění jednotlivých strojů ve vaší malé armádě. Tato položka je velmi propracována. Fašisté mají k dispozici přes padesát různých vojenských zařízení. Od lehkých děl přes letadla až po těžké tanky (FlakPanzer, Tigr, Panter...). Američané samozřejmě nemohou být pozadu se svými více než čtyřiceti druhy jeepů, tanků (lehký tank M5A1 Stuart nebo řada tanků Sherman) a letadly (legendární Mustang nebo Thunderbolt). Na obrazovce mimo jiné vidíte také černobílou fotku vojenského zařízení, které zkoumáte. Nechybí ani rotující 3D pohled na vojenskou techniku a technické parametry

85 *1944 ACROSS THE RHINE*
Simulátor

Grafika ***80*** *Hudba* ***60*** *Zvuk* ***75***

***Výrobce**: Mikroprose*
***Minimum**: PC 486 DX/33, 4 MB RAM, double speed CD, zvuková karta, SVGA*
***Testováno na**: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, double speed CD, SB16 ASP, SVGA*

(rychlost, pancéřování, akční rádius, hmotnost, munice...). Samozřejmě je ve hře i takový detail, jakým je nastavení smrtelnosti, množství paliva nebo munice. Po spuštění vybrané a nastavené bitvy si budete muset chvíli počkat. Počítač neustále tahá z harddisku a přepočítává co se dá.

Když dohrabe, tak se jede

Po přepočítavání se na monitoru objeví tři okna a tabule s nástroji. V levém horním okně vidíte mapu s barevně rozlišenými ikonami, podle toho o jaký vojenský stroj se jedná. V pravém horním rohu můžete najít další mapu, která však zobrazuje bojové postavení techniky. Záleží jen na vás (a na výkoně vašeho počítače) jaký zoom mapy použijete. Třetím oknem je konečně tank. Autoři si při tvorbě této hry vzali příklad z Windows. Okna se dají zvětšovat a přemísťovat podle toho, jak vám to vyhovuje (bohužel dost omezeně). Ale vrátím se zpátky k tanku. Jízda tankem působí velmi přirozeně. Velitel, to jako vy, má možnost se koukat ze tří stanovišť. Prvním je kulomet na věži. Pokud vám došla munice do děla, nechcete granáty plýtvat na pěchotu nebo si chcete zkrátit dlouhou chvilku, můžete využít kulomet. Je samozřejmé, že je blbost střílet kulometem do nepřátelského tanku. Zkusil jsem to jednou a nedal si říct. Ba naopak, vysvětlil mi, že si nepřeje, aby jsem mu tykal a skončil jsem nepěkně. Narozdíl ode mně totiž nepoužil kulomet. Další možností je věž. Tady, jak jinak, zaměřujete nepřátele. Hra je tak propracovaná, že rozlišuje použitou munici. Můžete použít tříštivé (na pěchotu) nebo průbojné (protipancéřové) granáty. Zvedání hlavně děla nemůže chybět a samozřejmě točení věží také ne. Místo řidiče je třetí

a poslední možností. Tady je ovládání v rukách uživatele. Záleží jenom na vás, jestli použijete sebevražednou jízdu s výkřikem „zaa vlááááást" a nebo budete taktizovat. V době vaší nepřítomnosti na kterémkoliv stanovišti se všechno vykonává automaticky.
Vedle tohoto okna najdete ještě malý ovládací panel.

Co jsem viděl, slyšel a jak to vezmu

Grafika simulátru je víc než přijatelná. V otevřeném prostoru toho moc neuvidíte, ale jen co se dostanete do města nebo někam mezi domy, můžete konstatovat, že

autoři se vážně snažili. Velmi se mi líbil déšť, který působí dost dobře a ještě zvyšuje už dost velkou atmosféru. Zimní období má také své kouzlo, ale bohužel na některých místech působí dost kostrbatě.
K poslouchání ve hře je dost efektů. Každý úkon má svůj zvuk. Třeba střelba kulometem či dělem, otáčení věží, nabíjení děla... Dobré jsou i výkřiky kolegů při náletu nebo hlášení velitelů jiných tanků.
Když si to tak vezmu, vznikl solidní simulátor tanku, u kterého si nejenom zahrajete, ale budete šokovat své kamarády informacemi typu „fašistický tygr byl težký 40 tun a jeho maximální rychlost byla 38 km/h".

Mínusy

Těch moc není, ale bohužel se najdou také. Za prvé. Po delším čase začne jízda v okně dost unavovat, až se stane doslova otravnou a nezábavnou. Za druhé. Stalo se mi, a nejednou, že mi přestaly fungovat tlačítka na myši. Není to moc velký problém, zůstává ještě pořád klávesnice, ale proč by myš měla zlobit? Za třetí. Tak hrozné nároky na hardware určitě odradí mnoho potencionálních kupujících.

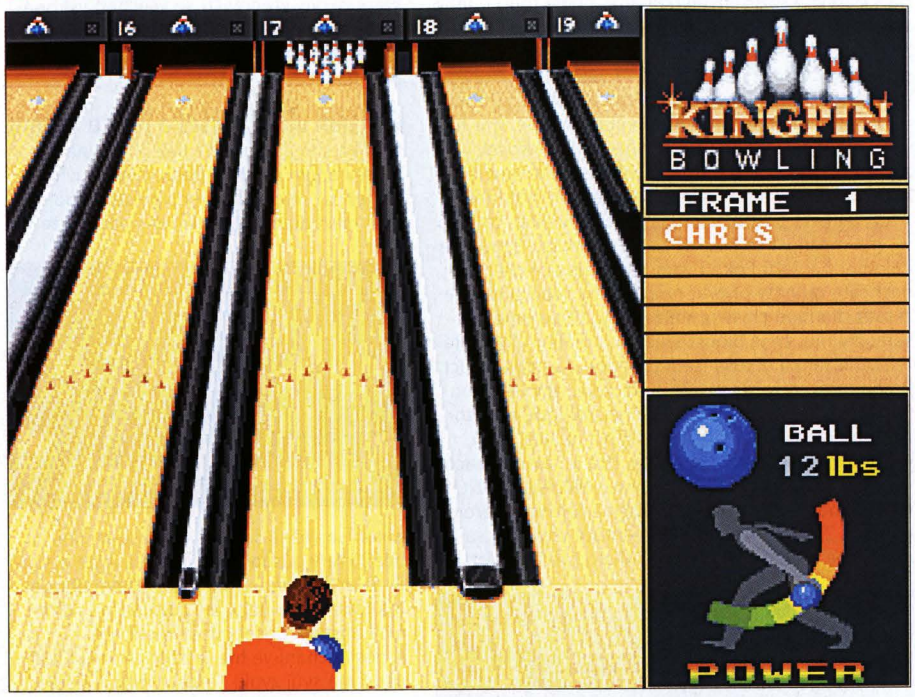
P.S.: Možná, že se někomu z vás bude zdát, že jsem se v této recenzi málo zabýval opisováním simulátoru tanku. Bude to asi proto, že celkový dojem ze hry působí

trochu propleteně. Mám totiž takový pocit, že se autoři ani nesnažili o vytvoření kvalitního simulátoru, ale spíše o poskytnutí informací o západní frontě. Nechť je to jak chce, ale povedlo se jim obojí.

✖ Vlapon

KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING

- PC-CD
- AMIGA



Hráče vidíte ze zadního pohledu. Vpravo určujete vychýlením koule po oblouku sílu vrhu. Jestliže chcete změnit kouli, nastavíte jakoby nejmenší sílu a koule se vymění za těžší. Postavou hráče mužete pohybovat v celé šíři dráhy a po stisknutí se začne po dráze pohybovat malá šipka. Tuto šipku zastavíte stisknutím a v tomto směru se pak koule pohybuje. Toto je jediná věc na celé hře. Trochu smutné, že?

Tomáš Jungwirth

TEAM17

Kdekdo si jistě stále udržuje v paměti velmi oblíbené hry jako Alien Breed, Tower Assault nebo někteří i Ultimate Body Blows. Tyto hry spojuje jmeno TEAM17, svého času jedna z lepších firem, které tvořily hry na Amigu. Po zuřivém nástupu strojů PC se objevily konverze i na této platformě. A to zásluhou firmy East Point Software, která ty nejžádanější hry převedla na PC. Jak tyto konverze dopadly, ponechám Vaší úvaze, ale dle mého názoru jsou na Amize hry od TEAM17 vždy o malinko lepší, ale k tomu později.

KINGPIN na PC a Amigu

Dnes mám možnost, porovnat přímo tu samou hru na PC a Amigu zároveň. Jedná se o hru Kingpin, arcade sports bowling neboli kuželky. Po Arcade Poolu další ze série sportů.

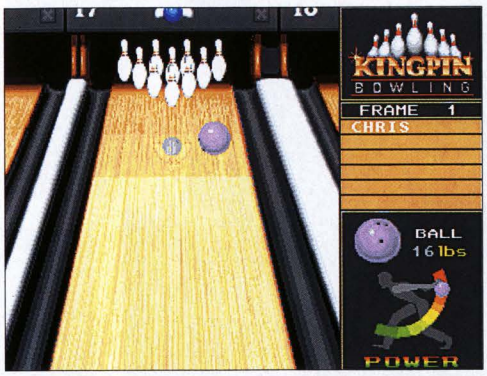
Nejprve bych chtěl pojednat o hře jako takové a později o odlišnostech na Amize a PC.

Kingpin neboli kuželky

Slovo kuželky, znamená příjemnou hru, ale také fyzický výkon, švih a sportovní um. Tyto předpoklady však mít nemusíte pro hru Kingpin. Stačí jen počítač Amiga či PC a jednotka CD-ROM. Spustíte hru, rychle si vytvoříte hráče nebo hráčku, jestliže rádi pozorujete ženské pozadí, a rychle na dráhu. Vaším úkolem je koulí poslanou po dráze srazit všech deset kuželek. Každý hráč má v jednom kole (anglicky frame) 2 hody. Celá hra pak 10 kol. Kdo získá nejvíce bodů - je vítěz. Není to však tak jednoduché: můžete si vybrat z pěti koulí podle váhy: od lehké a rychlé osmiliberní až po šestnáctiliberní kouli, která vržena představuje jedoucí tank. Povrch také může být více či méně navoskován a koule se stáčí více doleva či doprava. Kingpin usnadňuje také systém bodování a tedy všechny STRIKE a SPARE (čisté zásahy v prvním resp. druhém hodu) jdou mimo Vás. Můžete si navíc vybrat z více druhů her. Nejprve sám za sebe, s kamarádem ve dvojici, nebo ve družstvu. S jednotlivými druhy her se mění také systém bodování, ale jak jsem uvedl již výše tento problém můžete směle přenechat programu. Jako v opravdové hře si mužete libovolně zvolit handicap, a udělat tak hru vyrovnanější.

PC

Co Vás jistě zaujme na první pohled je CD, na kterém je Kingpin dodáván. Obsahuje totiž šest hratelných dem na hry od TEAM17. Nejedná se však o žádné nové nebo připravované tituly, ale ořezané verze starých her. Vcelku tedy nic moc. Samotná hra si ukrojila z celého CD-koláčku asi jen 4 MB. Snad jediná věc, která mě na PC-verzi potěšila je, že TEAM17 nezapomněl ani na majitele karet Gravis Ultrasound. Kingpin běží v rozlišeni 320x200, proto kužeky a postava hráče mají trochu zubaté okraje. Po zásahu se však hra z nepochopitelného důvodu přepne do SVGA a zobrazí poražené kuželky. Toto přepnutí trvá nezanedbatelnou dobu, proto působí rušivě a zdržuje hru.



Jakmile je koule vržena, obraz se přiblíží směrem ke kuželkám a vy ji můžete pohodlně sledovat v celé její cestě.

49 *Kingpin*
Sport

Grafika ***50*** *Hudba* ***0*** *Zvuk* ***18***

***Výrobce**: TEAM17*
***Minimum:** PC 386, 4 MB, CD-ROM, nebo AMIGA A500-A4000, pro instalaci na HD 1 MB CHIP a 1 MB FAST*
***Doporučeno**: PC 486 SX25, 4 MB RAM, Gravis Ultrasound/Soundblaster*
***Testováno na:** 486 DX4/100, 8 MB, GUSMAX, 4x SPEED CD-ROM*

Amiga

Verze na Amigu se od PC moc neliší. Zvuky jsou stejné až na řeč, kterou Amiga verze neobsahuje. Grafika je jemnější, ale to už je dáno rozlišením Amigy. Jestliže spouštíte hru z diskety, při jakékoliv změně nastavení se náhrává znova. Doporučuji hru hrát z harddisku.

Rozsudek

Tato hra je jen pro opravdu zaryté kuželkáře a fanoušky kuželek. Pro ostatní je nadmíru nudná a nepřitažlivá. Bude Vás stát spoustu času než získáte takový postřeh a zkušenost, aby koule letěla tam kam máte naplánováno. Po stránce zvukové si příznivci hudby vzdychnou, protože zde není ani trocha not a občasné hlášky typu Dráha 15 připravena, které mimochodem přednáší ten stejný hlas jako v Alien Breed, nikoho nepřilákají. Chybí možnost hrát přes modem a po síti, což u sportovních her je vždy chyba, protože zahrát si s kamarádem je zcela něco jiného a ne každý věří objektivní výkon „počítačovému hráči". Kde jsou ty doby, kdy jsme pustili hru Indoor Sports a hráli kuželky zcela jiného charakteru a stolní tenis, šipky až do rána. A to byly osmibity.

Jednoduché, místy až nudící kuželky. Další narychlo vytvořená hra od Teamu 17.

✖ TJoker

Po nárazu kuželky popadají a automat-čistič je odklidí a připraví dráhu k novému hodu.

NISHIRAN

ATARI ST, PC

Život ve 22. století nebude žádný med. Osídlí se spousta nových planet, které mezi sebou dříve či později začnou vést tvrdý boj kvůli obchodním trasám a politickým zájmům. Tehdy se bude jistě dařit vesmírným pirátům a hlavně podivným individuím, zvaným dobrodruzi, mezi něž patří i Josef Komárek.

Ale vraťme se zatím do současnosti. Ačkoli to tak možná podle úvodu vypadá, nechci vám dnes představit žádnou hru z nekonečného cyklu strategií, ale docela originální akční dungeon. A dokonce i pro ST! Firmiček, tvořících hry pro tento systém, není sice mnoho, ale když už něco stvoří, dají si záležet a výsledek mnohdy potěší smutné oko estéčkářovo. A také jeho peněženku, většina produktů je totiž rozšiřována jako shareware. A to je případ i této hry, kterou vyslala do světa zcela neznámá společnost z Francie, jejíž název by se dal volně přeložit jako „Francouzská továrna na sny". Ale než si tuhle novinku důkladně rozebereme, pokusím se vám trochu přiblížit její děj.

Jak to všechno začalo

Představte si, že se nacházíte v čase o pár století později, na jedné z nesčetně mnoha planet, které jste již procestovali. Nejste tu však kvůli tomu, abyste nachytali trochu bronzu a energie pod místním umělým sluncem, přijeli jste sem na přání zdejšího guvernéra. Ten má pro vás úkol, který vaší dobrodružné a ziskuchtivé povaze určitě prospěje. Jde prý o malou sousední planetku, kterou nazývají Drenium. Před časem s ní veškerý obydlený vesmír ztratil kontakt a nikdo neví, co se vlastně stalo. Její bývalý vládce a tyran, Damato, nedávno zemřel a jeho dva dospělí synové, ctižádostivý Nishiran a moudrý Lamiran, se začali přít o imperátorství. Po mnoha tahanicích zvítězil Lamiran a zvolil se za nového vládce planety, ale rozzuřený Nishiran mu ještě než nastoupil do únikové kapsle slíbil, že to jen tak nenechá, a že se vrátí a převezme moc. Jak to vypadá, svůj slib dodržel, a to dřív, než se čekalo... A na vás čeká ta přetěžká úloha, totiž zjistit, jak se vlastně věci mají. Jelikož Drenium je nyní nesmírně nebezpečná planeta, přichystal pro vás guvernér menší překvapení, kterým vám cestu trochu usnadní (alespoň vás nebudou bolet nohy). Do neprostupných končin Drenia se totiž vydáte v kabině menšího všestranného i bojového robota, přezdívaného Nucleus. Potíž je ta, že beze zbraní. Všechny vojenské výsadky na planetu byly ihned po přistání napadeny a rozprášeny, patrně z důvodu včasné detekce výbojů jejich zbraní (Tamara zase zapracovala). Proto ani Vy s sebou neponesete žádnou výzbroj. Takže, budete vypuštěni na orbitu planety, bla bla bla - poslední pokyny, a hlavně mnoho štěstí!

Na planetě

Nyní se nalézáte na povrchu nepřátelské planety Drenium, konkrétně v docela dobře prostupné džungli. A samozřejmě v kabině svého přítele v nouzi, robota Nuclea. Než však uděláte první krok kupředu, bylo by dobré ujasnit si, co všechno vlastně to vaše vozítko dokáže. Šťávu dodává robotovi obrovitá baterie, která mu tedy vedle pohybu do všech světových stran zajišťuje také sílu jeho ochranných štítů. Ovšem energie z baterky přirozeně postupem času ubývá, takže nebudete-li bedlivě střežit její stav, snadno se vám může stát, že robot udělá pár posledních kroků a zastaví se navždy. Nebo síla Nucleových štítů klesne natolik, že i nepříjemné, všežravé rostliny, kterých je v džungli plno (a kov je pro ně zřejmě pochoutka jako cokoli jiného) dokážou jediným chramstnutím do životního centra robota přivodit jeho explozi. Naštěstí je na palubě robota jedno chytré zařízení - chemická laboratoř. Není sice nic extra, ale stačí na to, abyste mohli vyrobit novou baterii nebo i zbraně, kterými se budete bránit proti obřím rostlinám a ostatní odporné havěti, čekající na vaši návštěvu v jiných částech planety. Suroviny potřebné k výrobě nacházíte téměř po celém povrchu planety Drenium v podobě malých kamenů různých barev.

83 *Nishiran*
Akční dungeon
Grafika ***82*** *Hudba - Zvuk* ***81***
Výrobce: *LAFDÉE, 1995*
Minimum: *Atari ST, 1 MB RAM*
Doporučeno: *Atari STE, 1 MB RAM, HDD*
Testováno na: *Atari 520 STM, 1 MB RAM*

A je tu ještě jedna zajímavost, totiž ta, že váš Nucleus umí létat! Pravda, nevznese se sice do výšky několikaset metrů, ba ani několika metrů, ale když před vámi na cestě leží kupříkladu zrádná mina, můžete ji s pomocí trysek na zádech robota s klidem přeletět a neporušeni dosednout na druhé straně (je-li ovšem ve speciálním „kanystru" dostatek energie pro bezpečný let). A to nejlepší nakonec: nezbytným pomocníkem na cestách Vám bude Nucleova malá letecká sonda. Tu můžete vyslat téměř kamkoli a pro cokoli, umí sbírat a pokládat předměty, na které byste jinak nedosáhli (případně i zneškodní a přinese vám již zmiňovanou minu). Lze ji také vyzbrojit a přikázat jí, aby zničila prvního nepřítele na kterého natrefí.

Setkání čtvrtého druhu?

I s takhle perfektně vybaveným robotem Vás však potká mnoho úskalí a nepříjemností - ty nejhorší představují od počátku nepřátelští obyvatelé Drenia (autoři však slibují také setkání s inteligentní, lidskou rasou - no, máme se nač těšit).
Dojem z nepřátelské planety vám bezpochyby vylepší zdejší grafika - vcelku pestrá, úchvatná a detailní. To vše je doplněno výbornou animací, například letící sondy, střely směřující k cíli, ale hlavně vašich nepřátel - když se na Vás z kouta temné jeskyně vyřítí odporný, rychle se pohybující pavouk, budete si ještě dlouho poté česat nervy. Také ve vodním světě, kam zavítáte později, a v mnoha dalších koutech téhle planetky na Vás čekají různá překvapení. Nucleus se sice pohybuje „po čtvercích", tedy starým známým dungeonovským způsobem, ale při chůzi robota dělajícího veliké kroky se to dá pochopit.
A propos - ještě jedna kapitolka - zvuky. Bohužel nemohu říci, co si myslím o hudbě, protože tu žádná není. Zato zvuky, ačkoli jich není příliš široká škála, jsou skvělé. Perfektně je ozvučena chůze vašeho robota (dokonce i pod vodou zní jinak než na souši), hlasitost výbuchu vaší střely je přirozeně odstupňována podle toho, v jaké dálce k explozi dojde, a vůbec mnohé další efekty přispívají k dobré atmosféře hry.
Na své cestě narazíte také na pár logických problémků, s nimiž se ale zřejmě zanedlouho vypořádáte. Tvůrci jistě nechtěli hru nijak ztěžovat, což je jim ctí, ale zdá se mi, že člověk by měl občas donutit své mozkové závity k tvrdé práci. To také samozřejmě znamená, že budete-li postupovat jenom se zdravým rozumem (a hra opravdu podporuje logické myšlení), dokončíte hru tak do dvou do tří dnů. Možná by to chtělo, aby hra vydržela trochu déle, a její lehká obtížnost je také snad to jediné, co bych jí mohl maličko vytknout.
Zbývá mi tedy už jen podotknout, že na ST byla po nějaké době znovu vytvořena hra světového formátu a že příznivci tohoto počítače by ji rozhodně neměli opomenout zařadit do sbírky. Tato hra by mohla být dobrým důkazem, že po dlouhém výpadku se ST trh opět zaplňuje skvělými produkty českých i zahraničních tvůrců. Každopádně musíme doufat, že už to bude jen lepší a lepší.

✖ Joe

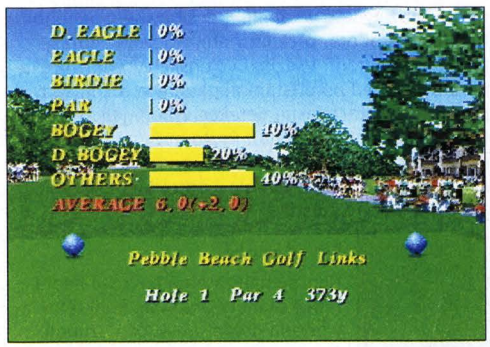
Peable Baech Golf Links

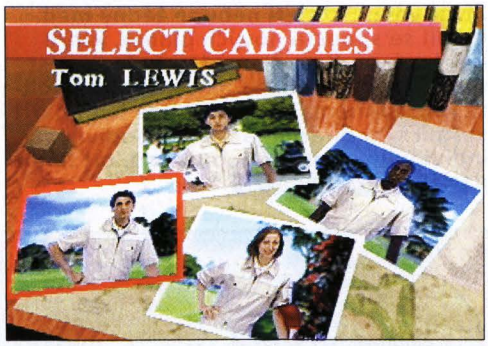
SATURN

RECENZE

Tomáš Smolík

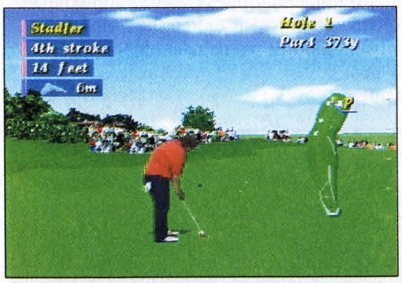
Á další hra na Saturna, tak se na ní podívejme. Á sport, to si nechám líbit. Á golf, to vypadá zajímavě. Á úvodní intro samá digitalizace, tak to vypadá, že přijde i Bé. Á taky, že jo. Tato hra totiž na první pohled vypadá, že patří do kategorie A, ale již za chvíli se lze dopídit pravdy a zjistit něco jiného. Ale pěkně popořádku.



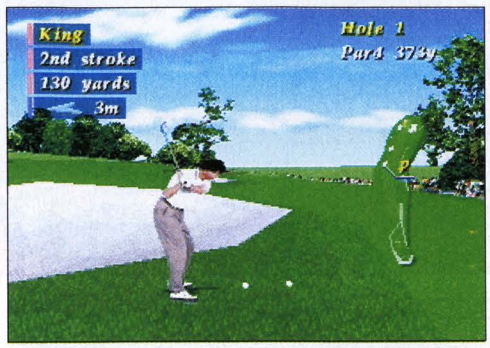


Příprava

Úvodní intro je skutečně samá digitalizace, záběry z vrtulníku na okolí golfového areálu a pár detailů, vše poměrně plynule, na CD je dost místa, takže proč ne. Jenže



již úvodní menu přináší první, a to jazykové, problémy. Opět se tu setkáme s japonštinou, takže funkce jednotlivých položek v menu zjistíte jedině stálým zkoušením. To se ale dá překousnout, stačí pár pokusů a už jste ve hře. Ostatní ikony slouží k vyvolání statistik, průvodce po všech jamkách, opakovaných záznamů apod. Na výběr je i několik typů soutěží a samozřejmě procvičování jednotlivých jamek. Po výběru nějaké soutěže následuje volba hráče, s krátkou animací, a jeho nosiče holí, opět s animací. A pak ještě jedna digitalizovaná sekvence znázorňující pravděpodobně rozruch kolem začátku hry. Po té vás čeká pohled na jamku, nejprve na počítačem vytvořený model a potom na normální filmové záběry pořízené z vrtulníku. K tomu vám je přidáno několik mluvených slov, pravděpodobně pár rad o nejvhodnějších úderech, jenže opět v japonštině, smůla. Před odpálením míčku vás ale stále ještě čeká několik věcí. Nejprve pohled na vaši úspěšnost na této jamce, pak výběr hole, nastavení směru, falše a síly úderu. Pokud se vám to zdá složité, můžete si vyvolat help. V něm jsou popsány, ale hlavně názorně předvedeny jednotlivé kroky, takže odpal vám za chvíli nebude činit ani ty nejmenší problémy. Stejně jako help si můžete vyvolat replay posledního úderu, options, či procházku po jamce. Poslední dvě možnosti vám ale příliš nedoporučuji. Options jsou totiž samozřejmě v japonštině a při procházce po jamce zas narazíte na problémy grafické, o tom ale až za chvíli.



Vlastní hra

No, teď již jste doufám dokonale instruováni co a jak, takže už můžete v klidu odpálit první míček. Pokud budete počítat s větrem a správně odpálíte, tak budete za chvíli na greenu. Tam se vám zobrazí jeho náklon, vy v pohodě zapatujete a přesunete se k další jamce. Tak se to bude opakovat až do konce jamky deváté, po které následuje přestávka, průběžné pořadí a samozřejmě nezbytný filmeček, jenž je reklamou na prostředí u turnaje Peable Beach Open. Pak následuje dalších devět jamek a je konec. Při závěrečné sekvenci vám zrekapituluji, co vás čeká. Především jsou to výrazně lepší soupeři, kteří se jen málokdy mýlí. Dále vás čeká pouze jeden course, což je oproti PGA European Tour či Sensible Golfu zatraceně málo. Všechny jamky jsou ke všemu dost stereotypní. Až na výjimky jsou všechny přímé, což zábavě nepřidá. Světlou stránkou jsou různé typy povrchů, které se chovají tak, jak mají. Takže odpalování z jámy plné písku pak připomíná známou golfovou kuriozitu. Teď si možná pomyslíte, že to při té spoustě digitalizací zachrání grafika, bohužel tomu úplně tak není. Animace hráčů jsou bez chyby, pohyby přirozené, plynulé, prostě O.K. Jenže jakmile se přiblížíte ke kraji hřiště, zhrozíte se takto odfláknuté práce. Stromy či diváci se pěkně rozkostičkují, takže pak ani nepoznáte, jestli před vámi stojí socha Svobody nebo vojín Řezáč. Ke zvukům nemám téměř výhrady, sice by neškodila trocha víc mluveného slova, ale vzhledem k jazyku, v jakém by byla přednášena, by to stejně nemělo cenu. Hudba je taková nevtíravá, ale stejně by neškodila možnost ji vypnout. Autoři asi poněkud nedocenili možnosti Saturna, jinak by k rozpixelovávání docházet nemuselo. Taky by si mohli uvědomit, že 18 nudných jamek brzy omrzí. Nyní se radši budu těšit na nějakou hru, která by kvality Saturna docenila, aby potom někdo mohl docenit i kvality její.

✖ Lewis

66 *Peable Baech Golf Links*
Sport
Grafika ***80*** *Hudba* ***70*** *Zvuk* ***75***

Výrobce: *SEGA*
Prodejce: *Popron*
Testováno na: *SEGA Saturn*

AGENT MLÍČŇÁK

Nová adventure v češtině od Vochozka Trading na Vašich monitorech

Nikdo ani nedoufal. Sen se stal skutečností. Přinášíme vám nejdokonalejší adventure všech dob - v češtině a za dokonalou cenu!
Ve hře Agent Mlíčňák se stanete tajným agentem, který musí vyřešit záhadu mizejícího zlata. Najdete v ní tuny svérázného humoru a vtipných dialogů, o které se nepostaral nikdo jiný než sám Andrew!
S 15 MB místa na harddisku, podporou všech zvukových karet (včetně Soundblaster a Gravis Ultrasound), 20 tisíci obrázky animací, brilantní hratelností (ta je vždy na prvním místě) a s tančícím medvědem se Agent Mlíčňák stává povinností každého majitele PC s procesorem alespoň 386 a pamětí nejméně 1 MB.
Pozor! V originálním balení hry najdete soutěžní kupón, na který můžete vyhrát Soundblaster AWE 32 a další ceny!
Hra byla hodnocena i červencovým britským časopisem PC-Format. Obdržela stříbrné ocenění: báječných 80 % (a to ještě neviděli božské hlášky od Andrewa, které opravdu stojí za to...)

Bunda z červeného marockého krepu a se šňůrkama z barvené jehněčiny (od Taroniho) se vzorem kohoutí stopy. Široké kalhoty z bavlněného piké (od Ghioldiho). Čapka je ze směsového žerzeje s elastem. Na oči: stíny Pastel Lumiere Bleu Myosotis, černé oční linky Précision Noir a černá řasenka Mascara Cil Sublime Lumiere Noir. Na obočí: tužka Précision Blond Cendré. Na rty: perleťová rtěnka Rouge Séduction Rose Perle. Na nehty: lak Rapido Aubéphine. Matný efekt zajistí průsvitný pudr Légere Translucide. Důstojnost a krásu zdůrazňuje vůně parfému Chanel č. 5!

Vynikající cena:
pouze
395 Kč

Pokud chcete zaslat hru poštou na dobírku (k zásilce NEúčtujeme žádné poštovné ani balné), pište nebo volejte na:

Čechy
Vochozka Trading
Dukelská 373, 572 01 Polička
tel. 05/535 113, 0463/22 373

Slovensko
Riki, P.O.Box 117
814 99 Bratislava 1
tel. 07/496 346

Distribuce dealerům
Vision, Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel. 02/322 960, 02/311 88 52
fax 02/322 874

Machiavelli the Prince

PC-CD

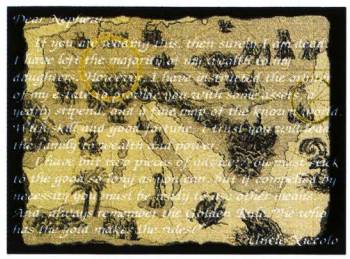
NÁVOD

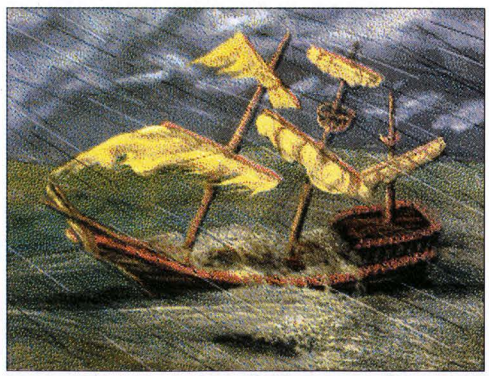
Vladimír Ponechal

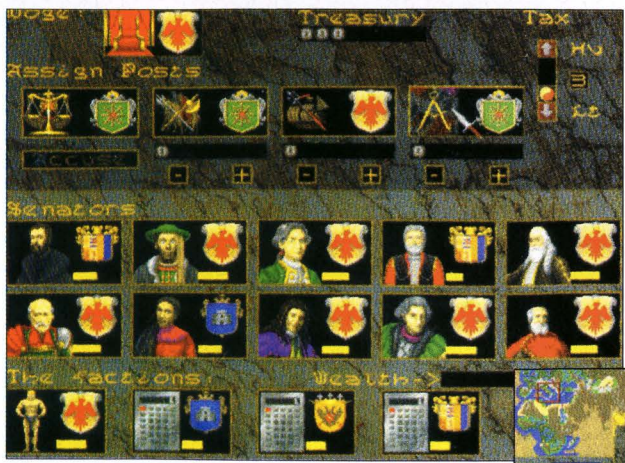
Pán Machiavelli

Dobrý den. Mé jméno je Machiavelli. Možná, že mě někteří z vás znají. Ano, jsem jeden z nejvýznamnějších politiků v historii Itálie. Rozhodl jsem se, že vám povyprávím o své životní cestě, respektivě o své životní kariéře. Začalo to léta Páně roku 1300. Tehdy to ve Venicii přímo vřelo. Vždyť nejbohatší a nejvlivnější rodiny, samozřejmě šlechtického původu, chtěly pozdvihnout svůj erb za nejsilnější v okolí. Netušily však, že se to zanedlouho stane skoro celosvětovým sporem. Bylo nemožné, aby se tento spor obešel bez velkého obchodu a špinavé politiky. Ačkoliv je mi to trapné, musím přiznat, že jednu rodinu jsem zastupoval osobně. A tady můj příběh vlastně začíná. Mé první lodě byly malá galérka a lehký dvoustěžník. Samozřejmě, že se s tímto arzenálem nedal dělat žádný velký obchod, a proto jsem shromažďoval peníze, aby jsem si mohl pořídit větší a dokonalejší loď. Dlouho to netrvalo a loděnice v Římě spustila na vodu pět těžkých karavel. Tato skupinka tvořila pýchu mého námořního obchodu. Bohužel mi dlouho nevydržela. Při přepravě šperků z Egypta je zastihla bouře. Dvě lodě táhly s nákladem a posádkou ke dnu. Takováto neštěstí (byly jich desítky) šlechtické rodiny neodradila. Obchod ve Středozemním moři vzrůstal do krásy. Nejčastěji se přepravovalo toto zboží - stříbro, zlato, diamanty, šperky, hedvábí, perly, slonovina, vlna, hřebíček, muškátový ořech a další. Najednou jsem si však uvědomil, že tento rozlehlý prostor se stává pro tolik lodí malým. Proto dalším mým plánem byly severní země. Velkou naději jsem vkládal do Londýna, kde bylo dostatek stříbra, tak dobře ceněném v jižní Evropě. Nakonec jsem však zjistil, že Londýn se mi bude hodit na obchod z nedalekým městem Calais. Ne však jenom tato dvě města mi rýžovala zlato. Velmi se mi vyplatil obchod s dalekým Novgorodem, kde kožešiny byly dostupné velmi levně. Ach, jak to bylo krásné, když seskupení deseti lodí vplulo do loděnice Benátek a začalo se vykládat drahé koření. Obchodníci se mohli zbláznit.

Obchod jel na plné obrátky. Jenže, když se po moři plavily lodě plné stříbra, zlata, hedvábí a jiných cenností, nemohlo to zůstat bez povšimnutí zvlčilých tlup lidí, kterým se také říkalo (a také říká) piráti. Tito bezcitní a krvelační bezdomovci přepadávali lodě a po vyrabování je potopili. Jedna osamocená loď neměla šanci na přežití. Proto se začaly kombinovat skupiny lodí tak, že i tito otrlí ničemové se mnohdy spálili. Zanedlouho už nestačilo ani to, a proto přišlo na řadu vojsko, které částečně tuto sebranku vyhubilo. Bohužel dobrý obchod se severem neměl dlouhého trvání. Dřív, než jsem se nadál, byl oceán plný lodí, kterým na ráhně vlály vlajky s označením tolik nenáviděných soupeřů. Situaci jsem řešil otvíráním skladů ve městech, do kterých jsem jednorázově nakoupil zboží a v případě, že byl trh ve městě vykoupen, čerpal jsem zásoby na dluh. Bohužel, ani tato alternativa dlouho nevydržela jako uspokojující. Proto moje další volba byla Dálný východ. Pro tento účel jsem nechal vystavět moderní seskupení patnácti největších a nejtěžších karavel. Vyslal jsem je do krajin koření a vůní. Za pět let se vrátilo sedm lodí. Jejich obsah byl však pohádkově bohatý. Diamanty, safíry, perly a koření se rozprodaly během chvilky a zisk stačil na vyslání další patnáctky lodí. Od té doby jsem posílal lodě pravidelně. Je pravda, že mnoho lodí se mi už nevrátilo (asi polovina), ale pořád se mi to vyplatí. Vždyť obchod je obchod. Po dobití všech možných přímořských míst jsem se rozhodl, že se budu věnovat i suchozemskému přepravování. Zvolil jsem dvě alternativy. Karavany s velbloudy a mulaty s muly a koňmi. Samozřejmě, že jsem nejdříve více využíval druhou možnost, vzhledem k větší přepravní rychlosti, ale později jsem uplatňoval dost karavany, které toho najednou odvezly více.







Jelikož v pozdějších fázích se snaží soupeři (počítač) uzavřít všechna města, je dobré mít své vojáky na místě. Protože bez měst se nedá obchodovat, a to znamená konec.

Politika

Ale protože celý můj obchod stál hlavně na politice, nebylo by správné, abych vám o ní nic neřekl. Všechny své obchodní transakce jsem řídil z Benátek. Tady jsem měl svůj hlavní stan. Možná se ptáte, proč právě jsem žil v tomto městě. Odpověď je jednoduchá. Tady se nacházela celá řada významných institucí a také sám velectěný otec církve svaté - papež. Tyto detaily jsou v politice velmi důležité. Třeba se senátory jsem si dával jednou začas schůzku a nabídl jsem jim peníze v hodnotě několika tisíc. Samozřejmě, že nemohli odmítnout, prý aby neurazili. Když jste měl ve 14. století podporu papeže, měl jste vyhráno. Papež byl totiž nejmocnější muž v křesťanském světě. Když už jsem nevěděl, co mám dělat s penězi, začal jsem se starat o svou popularitu. Postavil jsem vilu, svou sochu, dal jsem církvi na kapli. Ale ne vždy byly mé myšlenky čistého ražení. Musel jsem se bohužel přiklonit i k těm horším taktikám. Ze začátku to začínalo ne moc významným pomlouváním a nakonec jsem nechal podpálit sklad ve městě (určitě nebyl můj). No jakkoliv byly mé myšlenky černé, nikdy jsem se nesklonil k tak závažnému zločinu, jakým je vražda. Tak, stručně jsem vám popsal, jak vypadala má kariéra. Zkuste si podle kariéry „pana Machiavelliho" zahrát strategickou hru Machavelli the Prince.

✖ Vlapon

Rady:

1) Když lodě plují delší trasu, držte je u břehu. Bouřky by je mohly potopit.

2) Hned na začátku se snažte dostat s dvoustěžníkem do Londýna a tam vydělávejte peníze. Pendlujte mezi městem Calais a Londýnem.

3) Nedloubejte se v nose. To vám vzkazuje pan Machiavelli.

D O P I S Y

PCP - EXCALIBUR, P. O. BOX 414, 111 21 PRAHA 1, FAX: 02 - 667 123 16

Vážení čtenáři,

Pokud nám chcete napsat do redakce, pište na adresu: Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Těší nás všechny Vaše připomínky k časopisu a na vaše otázky se pokusíme odpovědět. Vaše dotazy ke hrám nadepište heslem JAK DÁL? a odpovědi na tyto dopisy naleznete ve stejnojmenné rubrice u tipů a triků. Podobně dotazy týkající se technických problémů s počítači směřujte do rubriky HARDWARE, kde naleznete naši hardwarovou poradnu. Pokud chcete napsat svůj názor na téma, které se týká počítačů nebo her a nechcete, aby jej redakce upravovala nebo komentovala, nadepište dopis heslem NÁZOR. Dopisy, které nepošlete do rubrik JAK DÁL, HARDWARE, NÁZOR, otiskneme na této straně v rubrice DOPISY spolu s naší odpovědí či komentářem. Těšíme se na Vaše dopisy a věříme, že uvedené rozdělení Vám usnadní orientaci, zejména od příštího čísla, které bude mít 148 stran.

Děkuji

Vážená redakce Excaliburu. Po přečtení druhé strany č. 48 jsem byl na rozpacích. Nápad s měsíčníkem mě doslova ohromil. Perfektní počet stran, který žádný český časopis nemá. Jste vynikající a zároveň můj nejoblíbenější časopis, ale nějaké nedostatky máte (nikdo není dokonalý). Největší, pro mě, chyba vašeho SUPRčasopisu je málo stran, věnovaných aktuálnosti dneška. Např. bych rád uvítal rozhovory, více reportáží (Ex. 45), nahlédnutí do pracovny Pterodon Software, vymyslet nové rubriky a mnoho dalšího. Doufám, že toto vše najdu v Excaliburu 50 a výše.
Mám kámoše, kterej odebírá č. Score. Vždy se mi smál, že věřím Excaliburu. Já jsem vždycky se zájmem prohlížel Score, obdivoval ho a byl jsem mrzutý. Proč takovej není Excalibur? říkal jsem si, když jsem od něho odcházel. A nyní přijde změna, kterou rád uvítám a už nikdy nebudu muset obdivovat kámošův časák. Děkuji.
PS.: Jste výborný časopis, předplatím si vás na další rok. Jen tak dál.
PPS.: Proč psal Andrej Anastasov tak dlouhý dopis? Asi není v pořádku, chudák, už se mu to plete. Mnoho úspěchů s Excaliburem vám přeje
✍ ***Petr z Prahy 4***

V Excaliburu 50 budou nové rubriky, související s tématikou počítačových her. Materiálu je tolik, že se to snad ani na těch necelých stopadesát stran nevejde a ani reklamní časopisy různých firem mu nyní nebudou konkurovat. Andrew napsal svůj názor nejprve do fida, a naším rozhodnutím bylo, že jsme ho otiskli v Excaliburu, kde jsou uveřeňovány různé dopisy, i ty, které zrovna Excalibur zcela nechválí. Andrew má plné právo vyjadřovat se k časopisu, u jehož zrodu byl. Jeho obsáhlý rozbor Ex44 ukazuje, že mu osud Excaliburu není lhostejný. -ml-

Měsíčník

Čau redakce Excaliburu a všichni ostatní. Jsem Vaším předplatitelem teprve dva měsíce, ale váš časopis mě ještě nezklamal a určitě dlouho nezklame. To, že jste z týdeníků udělali měsíčník mě nezklamalo, ale naopak je to super, protože na 148 stran si teda s chutí počkám! Váš předplatitel
✍ ***Jiří Petrovický ze Šp. Mlýna***
PS.: Jste bomba časák

Tradiční ubohost

Vážení, jak jste mohli otisknout tu (tradičně) ubohost, kterou napsal Andrej Anastasov. Zrovna tento člověk má to nejmenší právo kritizovat. Ať se raději podívá na obsah některého Score a na články, které tam produkuje i s jejich procentním hodnocením, a pokud by byl alespoň trochu soudný, musel by zalézt pod stůl, nebo ještě lépe pod podlahu i s tím jejich reklamním katalogem. Excalibur je jediný nezávislý časopis o hrách u nás. Jsem zvědav na to číslo 50.
S pozdravem
✍ ***Martin Lepka, Kunštát***

Otiskli jsme to proto, že to bylo na fidu, kde si to nemůže každý přečíst, a týkalo se to Excaliburu. Excalibur je opravdu jediný nezávislý časopis u nás, nepočítaje samozřejmě disketové magazíny. U těch však nelze také hovořit o nezávislosti vzhledem k tomu, že jsou při distribuci odkázáni na herní prodejny. Score vydává firma spojená s obchodníkem s hrami, který může mít kontrolu

EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:
*** měsíčník, 148 stran**
*** kvalitní obálka a papír**
*** skvělá grafická úprava**
*** cena 75 Kč**
*** CD pro předplatitele zdarma**
*** nejlepší obsah**

nad vším, co redaktoři ve Score napíšou. Podobně je tomu u Levelu. Takovéto firemní časopisy bývají na Západě rozesílány stálým zákazníkům někdy i zdarma a jsou zaměřeny na vychvalování svého zboží. Je to služba zákazníkům a není na tom nic špatného, ale nelze tyto časopisy srovnávat s Excaliburem. Že u nás tyto časopisy často hru i zkritizují je také zásluhou Excaliburu, který kdyby neexistoval, mohli by si obchodníci určovat hodnocení her jen podle svých zájmů. -pt-

Doporučeně

Dobrý den, Excaliburníci! Zdraví vás váš milovaný já. Konečně jsem se dočkal mého vysněného Excaliburu číslo 44 a 45 a pokud jste museli tyto či jeden z těchto časopisů posílat dvakrát, velice mě to mrzí, ale od každého mám pouze jeden exemplář. Myslím, že díky vaší ochotě jste si mě udobřili. Mějte se hezky.
✍ ***Jindřich Martinec, Brno***

Pokud některý náš předplatitel nedostal některé číslo, které se ztratilo na poště, poslali jsme mu ho znovu. Od čísla 50, kdy je s CD pravděpodobnost ztráty vyšší, posíláme časopisy za příplatek i doporučeně.

Více na Amigu i PC

Ahoj Excalibře, váš časopis se mi moc líbí. Grafická stránka je dobrá, ale ty tabulky se mi nelíbí, ty předchozí byly lepší. Jelikož se v počítačích ještě moc nevyznám, tak bych se vás chtěl zeptat:
1 Dá se programovat na A500?
2 V posledních dvou číslech byly jen tři recenze na Amigu a jedna na ST - zbytek na PC. Bude to takhle pokračovat dále, nebo se počet recenzí na Amigu a ST stovná s počtem her na PC? Přibudou Excaliburu nejaké ty stránky navíc?
To by bylo asi vše, děkuji za vaše odpovědi. S pozdravem budoucí amigista
✍ ***D. Kubáč z Ostravy***

Máme pro Tebe samé dobré zprávy. Současné tabulky se nelíbily více čtenářům, proto od příštího čísla budou obnoveny staronové tabulky s několika rozšířeními, které budou více vyhovovat.
1 Programovat se na A500 samozřejmě dá. V základní výbavě obdržíš jazyk Amiga-Basic, který pro amatérské programování dostačuje. Pro profesionály je vhodný jazyk C, který lze k Amize přikoupit.
2 Ano i ne. Poměr zůstane zhruba stejný - většina čísla se bude věnovat počítačům PC, kterých je nejvíce (asi 70 % čtenářů Excaliburu). Ale protože Excalibur 50 bude mít o 116 stránek navíc, i recenzí pro Amigu bude více. -pt-

3DO

1. Chtěl bych se zeptat, dá se někde koupit 3DO a hry?
2. Dá se spustit cover CD na CD32 bez Paravision SX-1?
3. Půjde pustit další cover CD na CD32?
4. Mohli byste recenzovat více her na CD32, 3DO a další dobré konzole?
5. Chystá se nějaký simulátor (automobilový) na CD32?
✍ ***Ondra Eš, Teplice***

1. Ano, dá se koupit, sleduj inzeráty firem v Excaliburu.
2. Ne, nelze.
3. Pracujeme na tom, zatím to ještě není jisté.
4. Ano, budeme uveřejňovat stále více recenzí pro high-end konzole.
5. Chystá. Sleduj nové rubriky od Ex. 50. -pt-

Násilí ve hrách

Vážená redakce Excaliburu! Následující dopis berte prosím pouze jako dojem jednoho čtenáře. Předesílám, že jsem si zcela vědom toho, že jednotlivé recenze nezahrnují názor celé redakce i toho, že vaše redakce není odpovědná za náplň her v současné dobe prodávaných. Nicméně rád bych upozornil na některé rysy vašeho časopisu, které - dle mého názoru - stojí za zamyšlení.
Byl jsem trochu zaražen vaším hodnocením her Rise of the Triad a Mortal Kombat II v Excaliburu 41. Myslím, že by mohlo být užitečné se zamyslet nad dopadem těchto (a jim podobných) her na jejich konzumenty. Zvážíme-li, že se tito v mnoha případech rekrutují z řad žáků čtvrtých tříd, nabízí se otázka, zda se tyto hry stávají zdrojem příjemného uvolnění (což je jejich účel), nebo nástrojem působícím úpadek dětského smýšlení.
Uvažujeme však o nejběžnějších hráčích počítačových her, tj. o mládeži starší třinácti let. Myslím, že je smutné, když se výroky typu „Byli tam dva, jednoho sem hned sejmul raketometem a druhýho rozřezal motorovou pilou" stávají běžnou realitou. Snad by tedy bylo vhodné ve vašich recenzích poukázat na myšlenkovou hodnotu výše zmíněných her.
✍ ***Petr Němec***

Násilí ve hrách byl věnován obsáhlý článek v Excaliburech 46 - 48. Podle mého názoru ani brutální hry žádný úpadek myšlení nezpůsobí, pokud samozřejmě nevyplňují většinu volného času a pokud má dítě i ušlechtilejší zájmy a dobré rodinné zázemí. Sklony k násilí nebo úpadek myšlení se formují již v předškolním věku, ale nemyslím, že vinou pohádek typu perníkové ježibaby upálené dětmi zaživa nebo setnutých dračích hlav. Přestože většinu našich čtenářů tvoří lidé v mladistvém a dospělém věku, kdy se v tomto ohledu nedají ovlivnit, budeme od příštího čísla uvádět u recenzí i doporučený věk, pokud je na krabici s hrou uveden, abychom pomohli rodičům při výběru hry pro mladší dítě. -pt-
Excalibur se hrám s prvky násilí nevyhne a vyhýbat nebude, ale snaží se psát tak, aby nepovzbuzoval ďáblíka, kterého každý v sobě má. -ml-

D O P I S Y

PCP - EXCALIBUR, P. O. BOX 414, 111 21 PRAHA 1, FAX: 02 - 667 123 16

Záchvaty

Vážená redakce, Dnes je úterý a můj kamarád pořád leží. Nečetl Vaše varování o úpravě nového Excaliburu a zhroutil se (z Ex.45 - co tabulky, úprava, no to je hrozný). Proto bych Vás chtěl poprosit, abyste zlepšili úpravu v Excaliburech. Předejdete tím zbytečným záchvatům (jo ta pojišťovna to nehradila - to jste měli pravdu - v ex.44) jo, to jo. Pac a pusu.

✍ ***Newman***

Úpravu jsme změnili a ještě změníme. Žádných dalších záchvatů se nemusíš obávat, může však nastat stav totálního nadšení. -ml-

Správný směr

Vážená redakce Ex.! Obrovsky Vás chci pochválit za Váš týdeník. Jen škoda, že teď o prázdninách vyjdete jen 2x, ale co, musím to vydržet. Ex. si kupuju od 1. čísla, takže mám co stovnávat. Myslím si, že Ex. přešel ty své nejisté kroky a ubírá se správným směrem. Konečně máte bílý podklad - vše je krásně čitelné, screenshoty jsou velice dobře ripnuté, protože ukazují nejen o co jde, ale jsou i dost ostré a výmluvné.
Plakát ke hře Inferno je vynikající.
To, že dáváte pouze 1 či 2 návody je rovněž výhoda. Konečně máte zase Tipy a triky. Hardware - sice mě Action Replay na PC vůbec nezajímá, ale věřím, že kolegy hráče písičkáře určitě, takže velice dobrá rubrika. Názory jsou sice bezva, ale marně hledám Vaše odpovědi. Jinak dost obdivuju to, že jste se odvážili uveřejnit Andrewovu kritiku, se kterou bohužel docela souhlasím, ale od čísla 44 uběhla dlouhá doba a jediná vada, co teď máte, jsou chybějící odpovědi na názory.
P.S.: Pozdravujte ode mne Wilyho.

✍ ***Fido David Frýda***

Jak již nyní možná víš, budeme nadále vycházet jako měsíčník, ale s mnohem větším počtem stran. Excalibur bude od čísla 50 něco zcela jiného. Rubrika Názory je založena na tom, že názory nejsou komentovány, neboť pak by mohlo dojít ke zkreslení. Čtenář, který píše svůj názor, by byl v případě odpovědi v nevýhodě, neboť by nemohl okamžitě reagovat na názor odpovídajícího. -ml-

75 Kč - šílíte?

Ahoj redakce Excaliburu. Nevím, jak začít, protože jsem pěkně namíchnutej poté, co jsem si koupil Ex. 48 a dozvěděl se o novém Excaliburu. Zpočátku to vypadalo slibně ááá 148 stran ááá měsíčník ýýýgrrr... 75 Kč šílíte? Dobře, beru to, dobrá kvalita atd..., ale není to spíš (menší) katalog a né časopis? Jednou vyšel Excalibur pozdě a tak jsem si koupil časopis (menší katalog) BAJT a ten má kvalitní papír, 164 stran a stojí jen 39 Kč (54 Sk) a myslím, že je měsíčník. Není to divné. Četl jsem článek „Týdeník kontra měsíčník (cena/počet stran) a proto jsem se už chystal napsat dřív. Jó, kde jsou staré dobré časy. Musím říct, že 54 kč bych za něj dal. S pozdravem

✍ ***Jiří z Českého Těšína***

PS.: Doufám, že mě otisknete i s odpovědí.

Excalibur 50 se prostě nebude moci srovnávat s žádným českým počítačovým časopisem. Jednak bude mít podstatně kvalitnější papír uvnitř i na obálce, bude mít design ve stylu grafického časopisu PIXEL a hlavně bude mít zdaleka nejvíc stran, věnovaných hrám. A to jsem zatím vynechal takové lahůdky, jako je první strana Excaliburu 50. To všechno něco stojí. Nic není zadarmo, ani ve vesmíru. Excalibur bude pro labužníky, kteří si mohou dovolit dát 75 Kč měsíčně za časopis nejvyšší hodnoty a kvality. A věřte, že to za to bude stát! -ml-

Vzkazy redakci

Doufám, že se ještě někdy objeví nějaké cécéčko, když už mám tu mechaniku.
Nedělejte hlavně z Ex reklamní leták, případně katalog her, nebo budete jako Score a tak hluboko snad nikdy neklesnete. Recenze typu „výška ceny hry i firmy, pro kterou je recenze psána, je přímo úměrná stupni nadšení z popisované hry", a nebo ještě lépe „firma hru neprodává = nezájem, je to blbost" jsou, myslím, recenze beze smyslu a s nulovou hodnotou, ale u vás se tohle snad vyskytovat nebude (alespoň doufám). To je věc nezávislosti časopisu.
Buďte slušní v dopisárně. Mám dojem, že právě v této rubrice se ukáže úroveň redakce jak a na které dopisy odpovídá. Vás musím celkem pochválit, protože v poslední době jste asi jediní s takřka čistým štítem, na rozdíl od už zmiňovaného časopisu, který nejen v tonto směru už dosáhl dna. Ono i v Levelu se už tu a tam objevila skvrnka tohoto typu. Toto všechno píši zcela záměrně proto, že mě (a nejen mě) zcela znechutí třeba náhodné přečtení nějaké arogantní a povýšené odpovědi na dopis čtenáře. Jsou dopisy různé, ať už urážející nebo obsahující nesmyslu apod., ale proč by měla rozumná redakce takový dopis otiskovat a ještě na něj psát ve stejném stylu odpověď a zabírat tak cenné místo v časopisu, to nechápu. Jinak nic z tohoto není osobní zaujatost, ani já, ani žádný můj známý ještě nikdy do žádného časopisu nepsal a toto je výjimka donucená okolnostmi.
Časopis Score mne už nezajímá, ale existuje a tak snad mohu stovnávat a tím vás i varovat před podobným osudem. A mimochodem, faktem je také to, že má o mnoho lepší úpravu, papír, množství stran apod., ale hlavní je stejně obsah.
Nezapomínejte na návody ke hrám, které to potřebují (strategie a dungeony) a ne jen samé adventury. Čau

✍ ***Marvin, 21 let***

EXCALIBUR CD OD ČÍSLA 50:

* **hratelná dema**
* **jednoduchá instalace**
* **hudba, animace**
* **cena 75 Kč**
* **pro předplatitele zdarma**
* **nejlepší obsah**

Leták ani katalog her z Excaliburu neuděláme. Ale lepší úpravu, papír a množství stran spolu s cédéčkem očekávejte již v příštím čísle. -pt-

Přehled recenzí

Čau Excaliburmakeři. Druhá část Násilí ve hrách se vám tuto povedla. Natřeli jste to těm ratingátorům. Nachápu, co mají proti Connon Fodderovi v zemích německých. Půjčil jsem si od souseda Score. Kromě většího počtu stran nemají nic lepšího. Ve kterým Exoušu byl návod na Kyrandii? Nechápu, proč všichni opěvují Doom. Rise of the Triad je 100% lepší.

✍ ***T. Petlach***

Od příštího čísla bude mít Excalibur 116 stran navíc. Návod na Kyrandii byl v Ex. 13 na str. 28, na Kyrandii II v Ex. 23 str. 36. Podrobný přehled všech uveřejněných recenzí a návodů bude v Ex. 50. -pt-

Kočka je kočka

Čágo Exmani! Myslím si, že byste měli uveřejnit své fotografie. Dodá to Excaliburu ten správný šmrnc! Myslím si, že grafika Excaliburu je na vysoké úrovni a netřeba ji měnit.
Potřebuji něco vysvětlit. Jak to, že na Vašem CD šlo spustit Dark Forces, i když nemám vysněných 8 MB RAM a když jsem si koupil Level CD, tak se mi objevila hláška: už si to nepamatuju, ale bylo tam ňáký Nemury nebo Momuri (Nebylo to náhodou Memory?).
Kde máte nějakou anketu? A kde máte nějakou rubriku tzv. Fantasku? Tia Carrere je kočka, co?

✍ ***John Mozkodestroyer***

Fotografie autorů máme v plánu zveřejňovat a grafiku nadále zlepšovat. Jak to, že šlo pustit Dark Forces, nevím. Anketa bude. Rubrika bude. Tia není kočka, kočka je kočka. -pt-

Připomínky

Vážená redakce Excaliburu, posílám svůj rozbor časopisu. Recenze - za vylepšení považují rozdělení recenze do několika odstavců s nadpisy. Zprávy - dobrý nápad, ale moc to roztahujete. Kaleidoskop - zvětšit. Reportáž - víc. Téma - to samé co reportáž. Tipy a triky, hardware, dopisy - dobré. Návody - zkrátit, nebo popisujte jen nejtěžší části hry. Dejte do reklamy na Brave Computers zase tu super ženskou nebo se neznám.
A na závěr bych vás chtěl požádat, abyste udělali nějakou rubriku o redaktorech (fotka, věk, záliby,...), né že bych si hledal partnera pro volné chvíle, ale zajímalo by mne (a asi nejen mne), kdo recenze píše.

✍ ***Robert Wiesner, Nový Jičín***

Díky za dopis, co dát do reklamy napište firmě ProCa, jistě bude potěšena vašim zájmem. Rubrika o redaktorech bude! -pt-

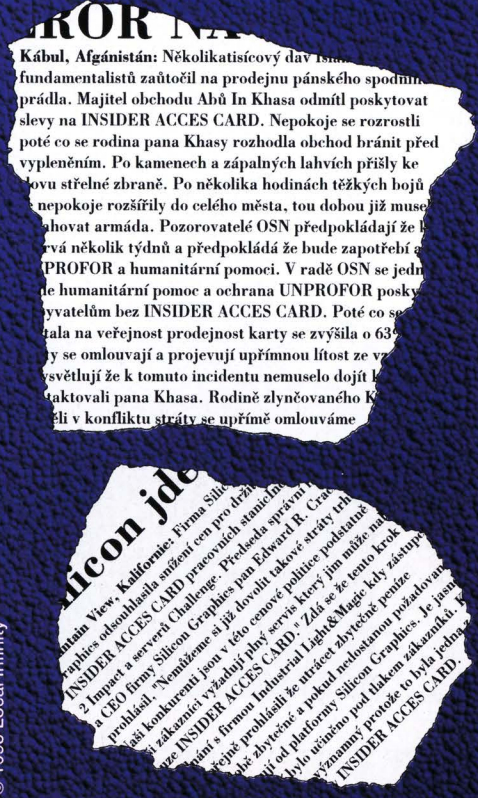
Autoři

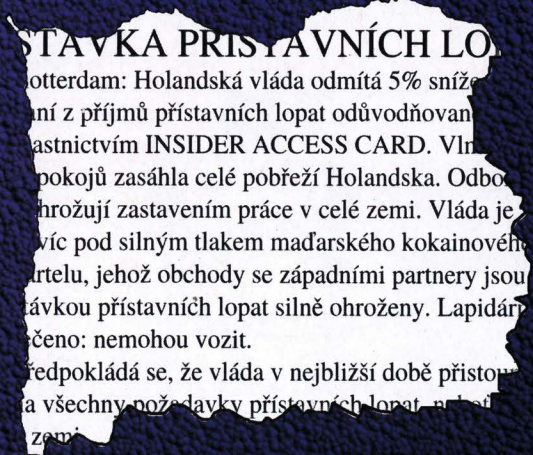
Čau redakce Excalibur! Velice se mi líbil článek Násilí ve hrách. Pobavilo mě to a šokovalo zároveň. Karlu Taufmanovi samozřejmě gratuluji, jen tak dál. Ex 45 byl fakt příšernej, ještě, že jste toho nechali. Na týdeníku mi strašlivě vadilo, že jste měli tak málo stránek. Ten nápad se 148stránkovým Excaliburem není vůbec, ale vůbec špatný! Teda, ale hodnotící tabulky jste opravdu měnit nemuseli. Myslím, že tabulky 4. generace Excaliburu neměly chybu. Doufám, že v novém Excaliburu tabulky trochu pozměníte, citelně mi chybí přehled + a -. Pár otázek: Proč odešel Haquel do Score? Pohádal se s vydavatelem, nebo jste ho vyhodili? Kdy poletí JKL? Pozšíříte rubriku „Dopisy čtenářů"? Vaše pološílená čtenářka

✍ ***Valkýra, Bělá p.Bezdězem***

Příliš časté změny způsobují zmatky. Proto také odešel Haquel. Proto se snažíme vymyslet Excalibur 50 tak, abychom nadále žádné zásadní změny nebyly nutné. Časem asi dojde k návratu některých autorů do Excaliburu a k dalšímu zvýšení jeho úrovně. Rozhodně si nenechte ujít SuperExcalibur 50, kde je pro vás připraveno spousta novinek a při jehož přípravě a výrobě bylo použito zcela nových prvků, v Čechách u časopisů nevídaných. Zcela změněna bude titulní stránka, takže se nenechte překvapit a pokud nejste předplatiteli, sledujte pečlivě místa, kde se Excalibur prodává. Titulní strana bude tak odlišná, že by se mohlo stát, že by mohli Excalibur vyprodat dříve, než ho objevíte. Nashledanou u čísla padesát! -ml-

INSIDER *ACCESS* CARD
AMIGA INSIDER





Uvedené informace se zakládají na pravdě jen zčásti.
© 1995 Local Infinity

Slevovou kartu *INSIDER ACCESS CARD* je dnes asi zbytečné někomu představovat. Proto jen krátce.

Držitel *INSIDER ACCESS CARD* má možnost nakupovat u společnosti Local Infinity Computers za velkoobchodní ceny a to po celou dobu platnosti karty, která je 1 rok od jejího vystavení.

Velkoobchodní ceny jsou ty ceny, za které normálně nakupují pouze prodejci výpočetní techniky. Je tedy více než jasné, že cenová diference bude dosti markantní.

Členové "Partner programu" společnosti Local Infinity Computers poskytují na své zboží po předložení *INSIDER ACCESS CARD* slevy od 1% do 15%. Bližší informace viz Excalibur 48 nebo právě vycházející *AMIGA INSIDER*.

Pokud ještě dnes někdo netuší, co je to *AMIGA INSIDER*, potom opět jen krátce.

AMIGA INSIDER je časopis. Pro předplatitele s cover diskem, pro ostatní bez. Pro předplatitele za 12 Kč, pro ostatní za 18 Kč. Pro držitele *INSIDER ACCESS CARD* s 10% slevou, pro ostatní beze slevy.

AMIGA INSIDER

Předplatné časopisu a INSIDER CARD

Příjmení a jméno:

Rodné číslo: / *Nutno vyplnit!*

Ulice:

Město, PSČ :

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *AMIGA INSIDER*:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 Kč 1-12 12 Kč 1-12 + cover disc 16 Kč

Závazně si objednávám *INSIDER ACCESS CARD* za 300,- Kč. ANO NE

- Zaplatil jsem 300 Kč
- Zaplatil jsem x 13 tj. Kč
- Zaplatil jsem 12 x 12 tj. 144 Kč
- Zaplatil jsem 12 x 16 tj. 192 Kč

Podpis

na účet Local Infinity u Kreditní banky Plzeň č. 9125694/2000, variabilní symbol: rodné číslo.

LOCAL INFINITY *computers*

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3

tel.: obchodní oddělení - (02)627 22 85-6, grafické studio - (02)627 49 23-4, fax: 627 31 07

ČLENOVÉ PARTNER PROGRAMU LOCAL INFINITY

ALLTRA - Hrnčířská 14 - Opava - tel.:0653/21480025 - **AMIGA STAR** - OD Danila, Tř. míru 112 - Pardubice - tel.:040/516 258 - **ARBI computers** - Zelená 119 - Mladá Boleslav - tel.:0326/27087- **BBS** - OD Korál, Plzeňská 9 - Děčín - tel:0412/ 28311- **CLASIC Shop** - Masarikovo n. 26 - Karviná - tel.:069/9344006 - **DINO Morava** - 1.máje 1000 - Rožnov pod Radhoštěm - tel.:0651/562196 - **INEL s.r.o.** - Smetanovy sady 13 - Plzeň - tel.:019/7223303 - **PESS** - Jungmanova 13 - Praha 1 - tel.:02/ 24215523 - **TASK** - Rolnická 5 - Brno - **S.A.F** - Vršovická 10 - Praha 10 - tel.:02/7248415 - **Silvestr Tintěra** - **Hudební nástroje** - Krejčího 12 - Letovice tel.:0501/935023 - **VEBAS** - Zahradní 303 - Ústí nad Labem - tel.:047/62122

N Á Z O R Y

NAPIŠTE NÁM SVÉ NÁZORY NA ADRESU REDAKCE EXCALIBURU

PC kontra Amiga?

Když si všimnete, tak skoro v každým čísle Excaliburu se objevují dopisy na téma: „Zrušte amigu!“, nebo „Zničte PC!“. Ale abych nepředbíhal, chci to vzít pěkně popořádku. Píše se rok 1986 a v malé zemi zvané Československo si děti přestaly hrát s kalkulačkami a přemlouvali své rodič, aby jim koupili počítač. V té době to zrovna nebylo jednoduché a nejlevnější. V té době byl u nás nejrozšířenější Sinclair a bylo rozhodnuto. Před tím, než mi rodiče koupili Sinclaira, můj kamarád vlastnil Commodore 64, takže jsem věděl, co od té malé černé skříňky mohu očekávat. Pak začalo to věčné soupeření lidstva o to, kdo je lepší (u nás to bylo spíš o to, kdo má lepší počítač). Netrvalo dlouho a začali jsme shánět hry a dema, abychom ukázali, co který počítač umí. Sinclaira jsem si vylepšil o disketovou jednotku, zvukovou kartu s AY a rozšířil paměť na 270 Kb. Můžu vám říct, že jsem viděl hodně dem a her pro oba druhy počítačů a dodneška nevím, který bych si znovu vybral, pokud bych si ho měl znova pořídit. Konečně se dostávám e k jádru problému. Oba dva, já i můj kamarád, jsme nejlepší přátelé dodnes. To, že jsme si každý počídili jiný typ počítače v nás nevyvolalo žádnou nenávist vůči sobě a dourám, že tomu bude tak i nadále. Nikdy jsem od něj neslyšel takový výrok jako „Hoď toho Sinclaira do sběru!“. Dneska tenhle text píšu na A1200 v T602 a necítím zášť vůči žádnému PC. Každý z těchto počítačů má své přednosti a nedostatky. Písíčkář, který prohlásí „Zastřelte amigisty!“ podle mě viděl amigu dalekohledem a to ho ještě držel obráceně, to samé platí naopak také o amigistech zaměřených proti PC.

Vezměme si trochu praxe. Zkuste si například na svém PC se základní VGA kartou zobrazit dvacetičtyřbitovou grafiku. Víc jak 256 barev na svůj monitor nenacpete, v tomhle vás předčí i stařeček A500, která dokázala zobrazit 496 barev najednou, ovšem pouze z palety 4096 barev. Takže PC mělo navrch s mhnožstvím barev k výběru (16 milionů). Tohle ovšem netrvalo dlouho, s příchodem A1200 (16 milionů barev) se to změnilo. Nyní je v zobrazování lepší amiga se svým HAM 8, což znamená najednou zobrazitelných 262 tisíc barev najednou z palety 16 milionů. Teď, když jsem pomluvil PC, je řada na amize. Ta pokulhává v rychlosti procesoru (15 MHz) oproti PC (50 MHz a víc). To je obrovská nevýhoda hlavně při složitých matematických výpočtech, tím mám na mysli třeba vektorové objekty v leteckých simulátorech. Je dost nepříjemné, když vám začne pozadí silně cukat. Tak jsem pomluvil amigu a je řada zas na PC, ale to bychom se dostali do kolotoče, ze kterého není úniku. Vezměte si třeba zvuk. Na holém PC není zvuk skoro žádný (spíš se vyrovná ZX-Spectru!“ a amiga má čtyřhlasý generátor. Koupíte si Sound Blaster a už máte zvuk lepší než amiga, ovšem já si k amize koupím taky zvukovou kartu a jsme na tom se zvukem na stejné úrovni. A takhle bychom mohli pokračovat donekonečna. Několik slov závěrem. Příště, až budete psát ty slavné výroky nevědomých, zamyslete se nad tím, nebo se zkuste třeba porozhlédnout kolem sebe a zjistit si něco o tom, co budete pomlouvat. Vždyť nás přece spojuje jedna velká věc a to jsou hry a hraní. Pokud jsem někoho urazil, upřímně se omlouvám, ale tohle je realita.

Za vyslyšení vám děkuje

Milan Fišera

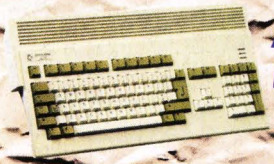
excalibur

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík
ŘEDITEL: Přemysl Twrdý
ŠÉFREDAKTOR: Martin Ludvík
PŘEDSEDA REDAKCE: Přemysl Twrdý
REDAKTOŘI: Josef Vaněček (LEE), Karel Taufman (KaT), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Josef Komárek (Joe), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula)
INZERCE: Klára Dosoudilová
(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková
GRAFIKA A DTP: Eva Hilková, Pavel Mázl
BÁZE DAT: Bohdan Rameš
TISK: Aleko s.r.o.
Někteří další spolutvůrci a pomocníci: kočka Kety, Apple Macintosh 'Brnič' Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe Photoshop, Janek Ledecký, Adobe Illustrator, Live Picture, Script, AC/DC: Girls Got Rhythm, Schott to Thrill, Deep Purple: Lady Luck, Keks: Věšeli jsme prádlo, Karel Kryl: Bratříčku, zavři vrátka, Saxon: Crusader, Roxette: Fingertips, The Look, McFilé s džusem, Monty Python's Flying Circus: Bishop, Vydírání, Noční volební speciál.
NOVÉ PŘEDPLATNÉ: 1 číslo za 75 Kč, 12 čísel za 900 Kč, 24 čísel za 1800 Kč, 48 čísel 3600 Kč. Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplatte na poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Tel.: 02/667 123 15.
PŘEDPLATNÉ PRO SR:
Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15. Tel.: 07/496400
Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995. Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Tel./Fax: (02) 37 57 54



AMIGA 1200
Desktop Dynamite
15372,- Kč

AMIGA CD32
+4 hry **6466,- Kč**

Amiga 600	8296,-	RAM 4MB	4880,-
Paravision SX1	8906,-	Philips 8833-U	8540,-
Blizzard 1220-4	8540,-	MicroVitec 1438	14762,-
Blizzard 1230/40	5978,-	PCMCIA SCSI	4758,-
Blizzard 1230/50	9272,-	FaxModem 14,4	3416,-
		Teletext dekoder	tel.
		Stereo Hifi sampler	1464,-

ATARI Jaguar
8418,- Kč

3DO
14884,- Kč

Mega Drive II
4880,- Kč

Master System
1952,- Kč

Zasíláme na dobírku
Nad 5000,- Kč poštovné zdarma
Kompletní ceník zašleme na vyžádání

ZÁSILKOVÝ PRODEJ

PSW - Computer

Nabízí široký sortiment her na počítače PC (i CD), Amiga 500, 1200, CD 32, Macintosh a Panasonic R.E.A.L. 3DO za bezkonkurenční ceny formou zásilkového prodeje.

SUPER SKIDMARKS (CD 32)	1 100,-
DESCENT (PC - disketa)	1 350,-
RAVENLOFT 2 (PC CD-ROM)	1 650,-
FULL THROTTLE (PC CD-ROM)	1 820,-
FIFA INT.SOCCER (AMIGA)	1 320,-

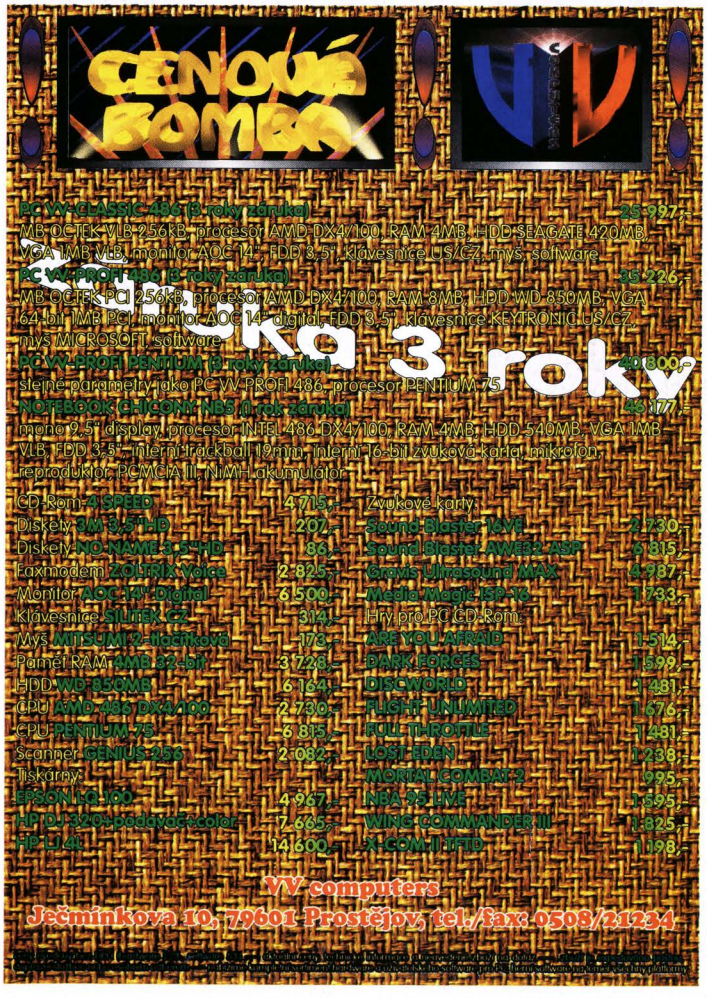
a mnoho dalších her včetně novinek.

Objednávky a žádost o seznam pište na adresu:
PSW - Computer
U okálů 431, 440 01 Dobroměřice

OMEZENÝ
rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 15-6



PC VV-CLASSIC 486 (3 roky záruka) 25 987,-
MB OCTEK VLB 256kB, procesor AMD-DX4/100, RAM 4MB, HDD SEAGATE 420MB, VGA 1MB VLB, monitor AOC 14", FDD 3,5", klávesnice US/CZ, mys, software

PC VV-PROFI 486 (5 roky záruka) 35 226,-
MB OCTEK PCI 256kB, procesor AMD-DX4/100, RAM 8MB, HDD WD 850MB, VGA 64 bit 1MB PCI, monitor AOC 14" digital, FDD 3,5", klávesnice KEYTRONIC US/CZ, mys MICROSOFT, software

PC VV-PROFI PENTIUM (5 roky záruka) 40 800,-
stejné parametry jako PC VV-PROFI 486, procesor PENTIUM 75

NOTEBOOK Goldstar NB5 (3 roky záruka) 45 177,-
mono 9,5" display, procesor INTEL 486 DX4/100, RAM 4MB, HDD 540MB, VGA 1MB VLB, FDD 3,5", interní trackball 19mm, interní 16-bit zvuková karta, mikrofon, reproduktor, PCMCIA II., NiMH akumulátor

CD-Rom 4 SPEED	4 715,-	Zvukové karty:	
Diskety 3M 3,5" HD	202,-	Sound Blaster 16 VE	2 730,-
Diskety NO-NAME 3,5" HD	86,-	Sound Blaster AWE32 ASP	6 815,-
Faxmodem ZOLTRIX Voice	2 825,-	Gravis Ultrasound MAX	4 987,-
Monitor AOC 14" digital	6 500,-	Media Magic ISP 16	733,-
Klávesnice SILITEK CZ	314,-	Hry pro PC CD-Rom:	
Myš MITSUMI 2-tlačítková	173,-	ALONE YOU AFRAID	1 514,-
Paměť RAM 4MB 72-pin	3 728,-	DARK FORCES	1 599,-
HDD WD 850MB	6 164,-	DISCWORLD	1 481,-
CPU AMD-DX4/100	2 730,-	FLIGHT UNLIMITED	1 676,-
CPU PENTIUM 75	6 815,-	FULL THROTTLE	1 481,-
Scanner GENIUS 256	2 082,-	LOST EDEN	1 238,-
Tiskárny:		MORTAL COMBAT 2	1 595,-
EPSON LQ 100	4 967,-	NBA 96 LIVE	1 595,-
HP DJ 520 podavač+color	7 665,-	WING COMMANDER III	1 825,-
HP LJ 4L	14 600,-	X-COM TFTD	1 198,-

VV computers
Ječmínkova 10, 79601 Prostějov, tel./fax: 0508/21234

Allstar

Šumavská 19, 120 00 Praha 2
Tel.: 02/25 62 01, 25 37 08
Fax: 02/25 42 27

Hity z naší nabídky:

1 MB x9, 70 ns, plná parita	1190,-
4 MB x9, 70 ns, plná parita	3690,-
4 MB (1 MB x 32) 72 pin	4831,-
8 MB (2 MB x 32) 72 pin	8990,-
Rozšíření paměti 4 MB na 16 MB	9999,-
540 MB HD	6390,-
850 MB HD	7590,-
Panasonic CR 562 2X	2990,-
Sony CDU 55 2X, ATAPI	3800,-
Teac CD 55A Quatro Speed	5590,-
Řadič pro Panasonic/Teac	366,-
Mitsumi FX400, ATAPI	5990,-
SoundBlaster 16	2990,-
SoundBlaster 16 ASP	3590,-
FAX Modem 14400, Voice	3990,-
FAX Modem 28800 V34	5990,-

Super nabídka
CD ROM mechanika pro AMIGU za cenu od 3800,-

Ceny jsou uvedeny s DPH. Výrazné slevy pro dealery.

formátované diskety, 100%Error Free, za schodnou cenu

PRECISION	SYNTRON
3,5"DD	3,5"HD (doprodej)
Made in USA	Made in Canada

odběr	bez DPH	včetně DPH
1 balení	119 Kč	145 Kč
5 balení	114 Kč	139 Kč
10 balení	109 Kč	133 Kč
50 balení	90 Kč	110 Kč
100 balení	86 Kč	105 Kč
500 balení	82 Kč	100 Kč

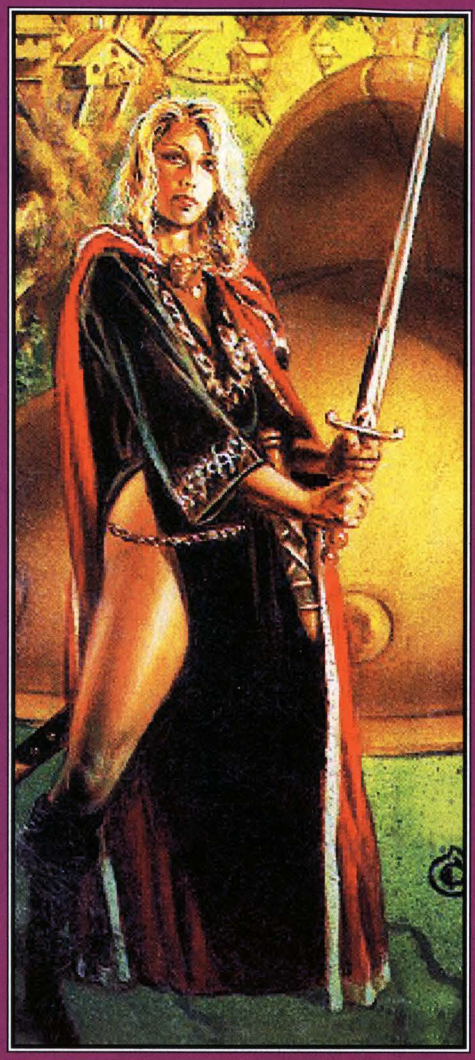
Cena uvedena za 1 balení, které obsahuje 10 ks disket. Lze zakoupit v kanceláři na uvedené adrese (10 - 15 hod., předem zavolat) a nebo objednat na dobírku (připočítáváme pouze poštovné dle tarifů).

CHIQUITITA Hošťálkova 8, 160 00 Praha 6 tel: (02) 35 61 70, 88 07 48

Objednávám ..... balení disket DD a ..... balení disket HD
Jméno a celá adresa:

Excalibur

Skvěle tlustý herní měsíčník. Nová cena 75 Kč



Od čísla 50:

Měsíčník počítačových her

148 a více stran

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

CD ZDARMA!

Pokud si předplatíte Excalibur na celý rok, budete dostávat s každým Excaliburem CD zdarma!
Stačí, když na složenku typu C napíšete adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1,** čitelně vyplníte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a do „Zprávy pro příjemce" napíšete: **Předplatné Excalibur, cover CD zdarma.** Kontrolní ústřižek si ponecháte.
Celoroční předplatné stojí 900 Kč.
Celoroční předplatné doporučeně stojí 1 140 Kč.

Srovnávací tabulka herních časopisů s rozsahem nad 100 stran

	Excalibur 50	Excalibur 50 CD	PC Format 43 CD	Edge 21	PC Zone 28 CD
počet stran	148	148	172	108	124
redakční strany	asi 128	asi 128	105	78	94
inzertní strany	asi 20	asi 20	67	30	30
prodejní cena	75 Kč	150 Kč	4,99 £	3,50 £	3,99 £

Předplatné na Slovensku: Cena jednoho čísla: 120 Sk vč. DPH, cla, rabatu.
Informace na Slovensku: 07/496400 - Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.